

# **IMAJI HIU DALAM LUKISAN**

## **TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Disusun oleh:

**Arif Hanungtyas Sukardi**

NIM 08206244007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Imaji Hiu dalam lukisan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 24 Juni 2013

Pembimbing

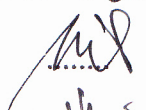
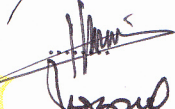
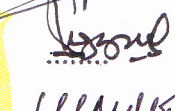

Drs. Djoko Maruto, M. Sn  
NIP 195206071984031001



## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Imaji Hiu dalam Lukisan* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	: Ketua		23 Juli 2013
Drs. D. Heri Purnomo, M.Pd	: Sekretaris		23 Juli 2013
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si	: Penguji Utama		23 Juli 2013
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	: Penguji Pendamping		23 Juli 2013

Yogyakarta, 23 Juli 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Arif Hanungtyas Sukardi**

NIM : 08206244007

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang sepengetahuan penulis, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis,



**Arif Hanungtyas Sukardi**

NIM 08206244007



## **MOTTO**

**Kerjakanlah sesuatu itu dengan ikhlas dan sesuai dengan porsinya, paling tidak, sukailah pekerjaan itu dahulu.**

**Biarkanlah imaji-imaji itu membayangimu, dan biarkan bayangan itu menjadikanmu sebuah seni, dan biarkan seni itu hidup dalam dirimu, karena kehidupan adalah berkesenian.**

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada :

Kedua orang tua yang telah memberikan segalanya  
serta kakakku atas semua dukungannya

## KATA PENGANTAR

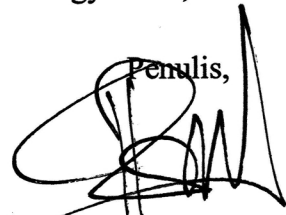
Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, Hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis. Kepada pembimbing TAKS, yaitu Drs. Djoko Maruto, M.Sn, dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan beliau yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya disela-sela kesibukannya.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua, kakakku dan Dwi Septiana H yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moral, material, hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Teman-teman kontrakan dan beskem, serta tidak lupa ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman semua angkatan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Besar harapan penulis semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis,  
  
Arif Hanungtyas Sukardi



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK .....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Identifikasi Masalah Penciptaan .....	3
C. Batasan Masalah Penciptaan.....	4
D. Rumusan Masalah Penciptaan .....	4
E. Tujuan Penciptaan.....	4
F. Manfaat Penciptaan .....	4
 BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	 5
A.Hiu .....	5
B. Imajinasi .....	8
C. Seni Lukis .....	9
D. Ekspresionisme.....	10
E. Seni Representasional .....	12
F. Konsep.....	13
G. Tema dan Bentuk.....	14
1. Tema .....	14
2. Bentuk.....	15

H. Deformasi bentuk dalam lukisan .....	16
I. Unsur-unsur seni rupa .....	18
1. Garis .....	18
2. Warna.....	20
3. Ruang.....	22
4. Bidang.....	23
5. Tekstur .....	25
J. Prinsip-prinsip penyusunan .....	26
1. Kesatuan .....	27
2. Keseimbangan .....	28
3. Irama.....	29
4. Proporsi.....	30
5. Variasi.....	30
6. Penekanan.....	31
K. Media Dan Teknik.....	32
1. Media.....	32
2. Teknik.....	33
L. Karya Inspirasi .....	35
1. Affandi Koesoema.....	36
2. Anselm Kiefer .....	38
3. Vincent Van Gogh.....	39
4. Wassily Kandinsky .....	40
M. Metode Penciptaan dan Pendekatan Lukisan Ekspresionistik...	41
1. Eksplorasi .....	42
2. Eksperimen .....	42
3. Visualisasi.....	44
 BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	 45
A. Konsep dan Tema .....	45
B. Proses Visualisasi .....	47
C. Tahapan Visualisasi .....	53

D. Bentuk Lukisan.....	57
BAB IV PENUTUP .....	91
Kesimpulan.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Susunan gigi hiu.....	6
Gambar II	: Hiu di <i>Seaworld</i> ancol dokumen pribadi .....	8
Gambar III	: Adiluhung (Syayidin).....	13
Gambar IV	: <i>Guernica</i> (Pablo Picasso).....	17
Gambar V	: Besarkan Keyakinanmu Sebesar Keinginanmu (A. T. Sitompul).....	19
Gambar VI	: Pantura (Danarto).....	21
Gambar VII	: <i>March</i> (Anselm Kiefer) .....	23
Gambar VIII	: Renungan malam (Nashar).....	24
Gambar IX	: <i>Nuremberg</i> (Anselm Kiefer) .....	26
Gambar X	: <i>Three of moods</i> (Affandi).....	38
Gambar XI	: <i>To the Unknown Painter</i> (Anselm Kiefer).....	39
Gambar XII	: <i>Starry Night</i> (V. Van Gogh) .....	40
Gambar XIII	: <i>Study for Composition VII</i> (N0.2) (Wassily Kandinsky) .	41
Gambar XIV	: Cat minyak <i>Marie's</i> , <i>Greco</i> , dan <i>linseed oil Astro</i> .....	48
Gambar XV	: Aneka ukuran kuas .....	49
Gambar XVI	: Sendok dan berbagai macam pisau palet .....	50
Gambar XVII	: Palet .....	51
Gambar XVIII	: Kain lap, bensin dan wadah mencuci kuas, serta tisu .....	52
Gambar XIX	: Sketsa Hanung “Berburu” .....	53
Gambar XX	: Sketsa Hanung “ <i>Living Shark</i> ” .....	53
Gambar XXI	: Sketsa Hanung diatas kanvas “Berburu” .....	54
Gambar XXII	: Sketsa Hanung diatas kanvas “ <i>Living Shark</i> ” .....	54
Gambar XXIII	: Mendasari warna pada lukisan menggunakan kuas .....	55
Gambar XXIV	: Menorehkan warna dan tekstur menggunakan pisau palet . .....	55
Gambar XXV	: Menorehkan warna dan tekstur menggunakan sendok...	55
Gambar XXVI	: Menorehkan warna dan tekstur menggunakan jari tangan .....	56

Gambar XXVII : Berburu (Arif Hanung T. S).....	57
Gambar XXVIII : Tembuss (Arif Hanung T. S).....	60
Gambar XXIX : Terjebak Arus (Arif Hanung T. S) .....	63
Gambar XXX : <i>Living Shark</i> (Arif Hanung T. S).....	66
Gambar XXXI : <i>Sym-Biosos</i> (Arif Hanung T. S) .....	69
Gambar XXXII : Perebutan raja-raja #1 (Arif Hanung T. S) .....	72
Gambar XXXIII : Dalam Irama Pencarian (Arif Hanung T. S).....	74
Gambar XXXIV : Perebutan Raja-Raja #2 (Arif Hanung T. S) .....	78
Gambar XXXV : Kebersamaan dalam sebuah keadaan (Arif Hanung T. S) .....	81
Gambar XXXVI : Pengganti Sedjarah (Arif Hanung T. S) .....	84
Gambar XXXVII : Perlawanan Takdir (Arif Hanung T. S).....	87

## IMAJI HIU DALAM LUKISAN

Oleh :  
Arif Hanungtyas Sukardi  
08206244007

### ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, bentuk dan teknik penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan adalah metode eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi. Eksplorasi yaitu untuk menemukan ide-ide dalam pembentukan objek hiu maupun objek pendukung dengan melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di Ancol Jakarta dan tidak langsung pada media televisi, film fiksi maupun dokumenter, internet, dan foto. Eksperimen bentuk melalui pembuatan sketsa dapat menciptakan berbagai bentuk baru yang berkarakter personal. Proses selanjutnya diungkapkan dalam visualisasi lukisan di atas kanvas. Visualisasi merupakan proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni.

Setelah pembahasan dan proses kreatif maka dapat disimpulkan : 1) Kekaguman atau rasa kagum terhadap keindahan gerakan, liukan hiu di dalam air mewakili perasaan serupa dalam menggoreskan cat pada kanvas, dengan tema kehidupan ikan hiu sebagai sebuah imaji serupa. Penciptaan lukisan ini bukan sekedar menyajikan keindahan dalam bentuk saja tetapi juga menghadirkan nilai-nilai dalam kehidupan. 2) Teknik yang digunakan adalah teknik yang sesuai dengan karakter, berupa teknik *opaque*, transparan, *translucent*, dan *brushstroke*. 3) Dalam proses visualisasinya menggunakan pengubahan bentuk melalui deformasi. Bentuk lukisan yang ditampilkan adalah bentuk-bentuk hiu sebagai objek utama dan terdapat objek lain sebagai elemen pendukungnya. Dengan berbagai warna cenderung harmonis dalam komposisi asimetris dan menampilkan kesan dramatis bertujuan menghasilkan lukisan yang karakteristik dan personal. Karya yang dikerjakan sebanyak 11 lukisan dengan berbagai ukuran yaitu : Berburu (180X140 Cm), Tembuss (200X80 Cm), Terjebak Arus (180X140 Cm), *Living Shark* (180X140 Cm), *Sym-Biosis* (160X120 Cm), Perebutan Raja-Raja #1 (140X180 Cm), Dalam Irama Pencarian (200X160 Cm), Perebutan Raja-Raja #2 (160X200 Cm), Kebersamaan dalam Sebuah Keadaan (180X140 Cm), Pengganti Sedjarah (200X130 Cm), Perlawanan Takdir (200X120 Cm).



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional. Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan unsur dan prinsip seni rupa, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Melukis adalah membubuhkan cat (yang kental maupun cair) diatas permukaan yang datar, yang ketebalannya tidak diikuti oleh perhitungan (Humar Sahman, 1993: 55).

Dalam penciptaan lukisan, teknologi informasi cukup memberikan banyak inspirasi bagi perupa untuk menuangkan kembali ide dan gagasannya. Perupa tentunya tidak akan menelan mentah atas ide yang telah ditemukannya. Kreativitas serta perenungan estetis perupa digali dan dieksplorasi untuk melahirkan pemaknaan nilai-nilai baru yang lebih luas, termasuk penemuan-penemuan teknik visualisasi dan konsep yang memberikan landasan saling memperkuat, melengkapi atau bahkan saling menentang namun tetap dalam koridor kreatif perkembangan dunia seni itu sendiri.

Film fiksi, dokumenter, foto, internet dan berita banyak memberi inspirasi perupa dalam menemukan ide-ide segar, diantaranya perupa terinspirasi dengan hiu. Penggambaran hiu pun bermacam-macam, ada yang menggambarannya sebagai sosok monster yang menakutkan seperti di film *Jaws*, *Deep Blue Sea*,

*Shark Attack*, digambarkan bahwa hiu adalah karnivora yang bermutasi gen dan memangsa manusia, tetapi ada juga yang menggambarkannya sebagai sosok lucu dan bersahabat seperti pada film kartun anak-anak, diantaranya yaitu *Zig and Sharko* dan *finding nemo*.

Hiu terkenal sebagai ikan karnivora yang gesit di lautan. Pada dasarnya, karnivora menempati urutan paling atas dalam piramida makanan, hiu merupakan predator terlama dan teratas didalamnya (samudera). Dalam *Thesis Public Knowledge, Attitudes, and Behavior towards Sharks and Shark Conservation* oleh Jason O'Bryhim, Bachelor of Science, George Mason University, 2009. Hamlett mengatakan bahwa hiu sudah ada sejak 400 juta tahun yang lalu.

*... sharks have been part of the ocean ecosystem for over 400 million years, they are highly evolved to their environment despite in many cases looking superficially similar to extinct ancestors (Helfman et al., 1997; Hamlett, 1999). At present, there are between 409 and 512 extant species of sharks...*

Hiu mempunyai kelebihan-kelebihan, diantaranya, di dalam indra penciumannya yang bisa mencapai 4 kilometer, umurnya bisa mencapai 100 tahun, ketahanan tubuh tanpa makanan bisa mencapai 15 bulan, serta gigi yang tekanannya bisa sebesar 6 ton, dan gigi hiu yang selalu dapat digantikan. Hiu merupakan predator yang menjadi penyeimbang ekosistem dan yang paling penting, hiu menjadi indikator ekosistem terumbu karang yang sehat.

Bentuk dan sifat hiu mulai dari kepala yang bervariasi, badan yang proporsional, hingga ekor yang meliuk indah, serta gerak yang dinamis dan gesit. Beberapa kelebihan-kelebihan tersebut memberikan gambaran bahwa hiu sangat

menarik sekaligus memberikan inspirasi penciptaan lukisan untuk mengekspresikan rasa kekaguman terhadap hiu, sesuai dengan goresan-goresan perupa yang spontan dan ekspresif. Gerakan, liukan hiu di dalam air seolah-olah seperti perasaan perupa dalam menggoreskan cat pada kanvas. Kekaguman atau rasa kagum terhadap keindahan gerak hiu, Perupa tertarik untuk mengekspresikan rasa kekaguman terhadap hiu kedalam lukisan ekspresionistik.

Objek hiu dalam lukisan merupakan bahasa ungkap atau juga disebut *expressive form*, dengan menggunakan media kanvas serta cat minyak. Penciptaan lukisan ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kekayaan seni rupa pada umumnya dan sebagai proses berkesenian pribadi pada khususnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, dapat diambil beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai identifikasi masalah, diantaranya :

1. Tema, bentuk, dan teknik di dalam penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.
2. Objek hiu sebagai inspirasi penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.
3. Keindahan bentuk hiu sebagai inspirasi penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.
4. Kehidupan hiu sebagai sumber penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.



### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah penciptaan diatas, dapat diambil batasan masalahnya yaitu hal yang terkait dengan tema, bentuk dan teknik, serta imaji hiu dalam penciptaan lukisan.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah visualisasi konsep penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu ?
2. Bagaimanakah visualisasi tema, bentuk dan teknik lukisan ekspresionistik imaji hiu ?

### **E. Tujuan**

Tujuan penulisan tersebut adalah :

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.
2. Mendeskripsikan tema, bentuk dan teknik lukisan ekspresionistik imaji hiu.

### **F. Manfaat**

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana media mengekspresikan diri dan pembelajaran dalam proses berkesenian.
2. Sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang penulis miliki.
3. Bagi pembaca, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan pengetahuan dunia seni (rupa) khususnya, serta masyarakat pada umumnya.
4. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Hiu**

Ikan hiu merupakan sekelompok (superordo *Selachimorpha*) ikan dengan kerangka tulang rawan yang lengkap dan tubuh yang ramping. Hiu adalah ikan pemakan daging yang ditemukan diseluruh dunia. Ada lebih dari 350 jenis hiu. Ukurannya berkisar dari yang sebesar genggam tangan sampai berukuran raksasa seperti hiu paus. Walaupun kebanyakan karnivora, hiu paus dan hiu basking hanya makan tumbuhan dan hewan kecil yang mengambang di lautan. Hiu bernapas dengan menggunakan lima liang insang (kadang-kadang enam atau tujuh, tergantung pada spesiesnya) di samping, atau dimulai sedikit di belakang, kepalanya. Hiu mempunyai tubuh yang dilapisi kulit *dermal denticles* untuk melindungi kulit mereka dari kerusakan, dari parasit, dan untuk menambah dinamika air.

Hiu mendeteksi tanda pertama dari suara yang dibuat oleh mangsanya. Hiu mengikuti bau dengan berenang melawan arus yang membawa bau itu atau bergerak zig-zag dan menyilang. Bila hiu siap menyerang, ia membuka lebar-lebar mulutnya yang sangat besar. Dengan rahang bawahnya, ia mencengkeram mangsanya dan memasukkannya ke mulut dengan rahang atas, koyakan rahang hiu menciptakan kesan gerak yang liar dan ekspresif. Ada juga hiu yang mencari mangsa dengan cara yang khusus yaitu hiu kucing. Ia mencari mangsa dengan menyedotnya seperti menyedot debu. Tintorera hanya memakan sisa-sisa

makanan yang dibuang dari kapal yang lewat. Hiu yang hidup di dasar laut kebanyakan bertubuh kecil dan tidak berbahaya. Misalnya saja hiu anjing dan hiu bidadari.

Hiu memiliki bentuk yang bermacam-macam tergantung dari spesiesnya, tetapi kebanyakan badan hiu memanjang seperti torpedo dan sangat *hydrodynamic*, terdapat sepasang sirip utama yang bentuknya tipis namun tidak transparan, berbeda dengan ikan pada umumnya, ekor yang panjang, dinamis dan secara ritmis mengarah keatas inipun bermacam-macam bentuk dan ukurannya. Dalam tubuh hiu sendiri terdapat sisik yang khusus, sisik tersebut dapat mengurangi gesekan di dalam air, sehingga hiu bisa secara dinamis bergerak lebih cepat dibandingkan ikan lainnya. Dan yang lebih menarik lagi dari hiu, terletak pada giginya, mereka mempunyai deret gigi yang dapat digantikan. Susunan gigi hiu selalu dapat digantikan, dalam satu hiu saja bisa terdapat 3000 gigi, dan semasa hidupnya, hiu bisa memproduksi hingga 10000 gigi (Sumber: [www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Teeth.shtml](http://www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Teeth.shtml))



Gambar I: **Susunan gigi hiu**  
(Sumber: [www.arkive.org](http://www.arkive.org))

Bentuk gigi hiu sangat beragam, kebanyakan berbentuk segitiga geometri atau semacamnya, gigi hiu mempunyai keunikan tersendiri, yaitu bergerigi kecil disekelilingnya, bisa dikatakan sebagai gigi dalam gigi.

Warna pada kulit hiu mempunyai corak dan keseimbangan warna, kebanyakan gelap pada bagian atas dan cerah pada bagian bawah tubuhnya, fungsi dari warna gelap yaitu supaya hiu bisa berkamuflase dengan dasar laut jika dilihat dari atas, hiu sering menyerang dari bawah dengan memanfaatkan kamuflasinya sehingga mangsa tidak menyadari keberadaan hiu. Sedangkan pada bagian bawah, kulit hiu yang cerah bisa berkamuflase dengan cahaya matahari, selain itu banyak warna-warna kulit hiu yang menarik, seperti pada hiu basking, terdapat tutul-tutul putih mirip malam hari yang penuh bintang, pada hiu macan, terdapat loreng-loreng seperti macan pada umumnya, hanya saja pada hiu macan tidak terlalu kontras dengan warna tubuhnya yang abu-abu kebiruan. Sedangkan hiu yang ukurannya lebih kecil, warnanya cerah dan masuk kategori ikan hias, ada yang berwarna coklat tutul (*catfish*), kemerahan, kekuningan, dan masih banyak lagi yang bisa di eksplorasi macam-macam kontras, keindahan corak dan warna-warnanya.

(Sumber: [www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Skin.shtml](http://www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Skin.shtml)).

Pergerakan hiu merupakan sesuatu yang bisa dikatakan estetik karena hiu sendiri bisa bergerak dengan kecepatan 40 mph atau 64.4 kph, kecepatan yang sangat tinggi untuk dapat menerkam mangsanya, meliuk-liuk, zig-zag, menciptakan garis-garis imajiner yang ritmis. Hiu sering dikatakan terbang daripada berenang karena kecepatannya, hiu bergerak menggunakan ekornya,

sirip pada tubuhnya lebih berfungsi sebagai penyeimbang. Beberapa hiu hidup secara berkoloni, seperti hiu paus dan hiu martil, sedangkan yang lainnya hidup secara individual.

(Sumber: [www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Swimming.shtml](http://www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Swimming.shtml))



Gambar II: **Hiu di ancol**  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

## B. Imajinasi

Daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap. Dalam *Dictionary of Philosophy* dari Dagobert D. Rune, imajinasi menjelaskan suatu proses mental yang mengandung (a) timbulnya gambaran inderawi yang didapat dari persepsi sebelumnya (imajinasi reproduktif), dan (b) kombinasi dari unsur-unsur tersebut menjadi suatu kesatuan baru (imajinasi kreatif atau produktif). Imajinasi kreatif terdiri dari dua jenis : (a) yang bersifat spontan dan tak terkontrol dan (b) imajinasi konstruktif (Mikke Susanto 2012: 190)

Jadi imajinasi merupakan kemampuan alam pikiran seseorang dalam membayangkan sesuatu hingga timbul gambaran-gambaran/persepsi yang telah dialaminya dan dapat kombinasikan menjadi suatu kesatuan baru.

### **C. Seni Lukis**

Seni lukis merupakan bagian dari bidang seni rupa murni yang berwujud dua dimensi, “seni lukis sebagai hasil karya dua dimensional yang memiliki unsur warna, garis, ruang, cahaya, bayangan, tekstur, makna, tema dan lambang (The Liang Gie 2005: 97)”, sehingga seni lukis merupakan karya yang terlepas dari unsur-unsur kegunaan praktis. Karya seni lukis yang juga sering disebut dengan lukisan, umumnya dibuat di atas kain kanvas berpigura dengan bahan cat minyak, cat akrilik, atau bahan lainnya. Lebih jelas lagi seni lukis merupakan suatu pengucapan pengalaman artistik seseorang yang dicurahkan ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis, warna, bidang, dan tekstur. Menurut Soedarso Sp (1990: 11) Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.

Menurut Mikke Susanto (2012: 241) Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengeksplorasi emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Jadi seni lukis adalah cabang seni murni serta merupakan suatu bahasa ungkap seseorang yang dicurahkan ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis, warna, bidang, dan tekstur. Tentu saja hal itu dapat

dimengerti bahwa melalui alat teknis tersebut dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, keragaman dan nilai-nilai lain yang bersifat subyektif.

#### **D. Ekspresionisme**

Mikke Susanto (2012: 116) mengatakan bahwa kata Ekspresionisme berasal dari *Expressionism*. Yaitu gabungan kata dari *ex* yang berarti “keluar” atau dengan kata lain “mengekspresikan” dan kata *press* berarti “tekanan”, dan “isme” berarti “aliran”. Merupakan sebuah aliran yang berusaha melukiskan aktualitas yang sudah di distorsi ke arah suasana kesedihan, kekerasan atau tekanan batin seseorang yang berat.

Menurut Soedarso SP (1971: 14). Ekspresionisme adalah suatu aliran yang berusaha untuk melukiskan “... *a spectrally heightened and disorted actuality*,” kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional. Ekspresionisme juga didefinisikan sebagai kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan emosi ataupun sensasi dari dalam yang biasanya dihubungkan dengan kekerasan atau tragedi. Istilah emosi ini biasanya lebih menuju kepada jenis emosi kemarahan dan depresi daripada emosi bahagia. Seperti yang dikatakan Herbert Read dalam Soedarso SP (2000: 119) sebagaimana istilah-istilah yang dipakai untuk mendefinisikan fase-fase dalam seni.

... ekspresionisme juga merupakan istilah yang tidak jelas; tetapi arti katanya dalam hal ini justru merupakan arti yang paling tepat. Seni yang ekspresionistis ialah seni yang memberikan pelepasan lahiriah bagi desakan, ataupun bagi kepentingan-kepentingan yang ada didalam. Desakan tersebut digerakkan oleh emosi, perasaan atau sensasi, dan dengan demikian hasil seni menjadi jalur-jalur pengaman yang dapat

menyalurkan kekecewaan psikis yang tidak tertahankan dan mengembalikan keseimbangan...

Istilah Ekspresionisme digunakan untuk menunjukkan seni rupa yang mengungkapkan perasaan emosional. Gerakan ini berkembang pada awal abad ke-20 berdasarkan seni rupa Post-Impresionisme. Ekspresionisme menjajagi jiwa dan menemukan '*Sturm und Drang*' dan pancarannya keluar merupakan media yang baik untuk melukiskan emosinya kepada orang lain.

Mikke Susanto (2012: 116) menjelaskan bahwa gerakan Ekspresionisme yang menonjol muncul di Jerman dan dipelopori oleh kelompok *Die Brucke*, *Der Blau Reiter*, dan *Die Neue Sachlichkeit*. Ekspresionisme di Perancis disebut Fauvisme dengan pelopornya Henri Matisse. Tokoh lainnya yang paling menonjol adalah Edward Munch (Norwegia), Kandinsky dan Jawlensky dari Rusia.

Ekspresionisme menjadi bahasa ungkapan perupa akan suatu "tekanan" yang dirasakan dalam proses berkesenian, dan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan melalui goresan-goresannya. Dharsono (2004: 6) mengatakan bahwa ekspresionisme merupakan hasil ungkapan batin dari seniman

... seni sebagai ekspresi merupakan hasil ungkapan batin seorang seniman yang terbabar ke dalam karya seni lewat medium dan alat. Pada saat seseorang sedang mengekspresikan emosinya, pertama ia sadar bahwa mereka mempunyai emosi, tetapi tidak menyadari apa sebenarnya emosi itu?. Dalam keadaan tak berdaya misalnya karena ada gangguan perasaan pada diri kita (perasaan sedih/gembira) ia berada bersamanya, dalam kondisi tertekan ia berusaha melepaskan perasaan tersebut dengan melakukan sesuatu. Kegiatan semacam ini yang dimaksud dengan ungkapan...



Ungkapan ekspresi tersebut yang akan dituangkan kedalam lukisan ekspresionistik. Lukisan ekspresionistik (penuh perasaan) memiliki objek benda atau figur yang dibuat dengan garis dan warna yang bernuansa emosi pelukisnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://alkitab.sabda.org/lexicon-.php?word=ekspresionistik>) eks·pre·si·o·nis·tik /éksprésionistik/ bersifat ungkapan, pernyataan atau ekspresi, serta perasaan. Perupa meminjam sifat goresan yang ekspresif di dalam penciptaan lukisannya.

Jadi yang di maksud ekspresionisme dalam lukisan adalah bentuk ungkapan batin seseorang yang cenderung untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional, kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan emosi ataupun sensasi dari dalam melalui goresan-goresannya.

### **E. Seni Representasional**

Menurut Mikke Susanto (2012: 333), *representational art* atau seni representasional, dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitas (figuratif) atau dalam pengertian merepresentasikan realitas. Mikke Susanto juga mengatakan bahwa

... pelukis representasional biasanya melakukan observasi dan mereproduksi apa yang dilihat ke dalam kanvasnya. Tentu saja mereka melakukan ‘interpretasi’ (seperti pelukis non representasional) dari apa yang mereka lihat, namun tetap bertujuan untuk menggambarkan kesan yang paling dekat dengan objeknya. Mereka tidak mengubah secara visual menjadi objek yang ‘jauh’ dari aslinya dan masih mengandung unsur-unsur yang telah disepakati bersama ...

Jadi *representational art* adalah usaha pelukis untuk menggambarkan kesan mendekati objek aslinya. Biasanya mereka melakukan observasi terlebih dahulu sebelum akhirnya mereka melukis suatu objek.



Gambar III: **Contoh lukisan *Representational Art***  
 Syayidin, “Adiluhung” Cat Minyak di atas kanvas  
 (Sumber: Ekspresi Staccato Syayidin. Aminuddin T.H Siregar, Made Budhiana dan Amad Sy Alwy. Gramedia Pustaka Utama anggota IKAPI, 2011)

## F. Konsep

Konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran, pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera mencakup metode, pengenalan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduktif. Konsep dapat lahir sebelum, bersamaan, atau setelah pengerjaan karya seni (Mikke Susanto, 2012: 227). Dikemukakan juga oleh Komarudin (1978: 39), bahwa konsep atau konsepsi merupakan penjelmaan atau gambaran benda atau hal yang terdapat di dalam intelek dan di dalam idea itu, intelek menyaksikan objek, sedangkan hal yang diketahui adalah konsep objektif.

Pengertian konsep juga dikemukakan A. A. M. Djelantik (1999: 04) bahwa konsep merupakan konkretisasi dari indera dimana peran panca indera

berhubungan tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rasa tersebut timbul karena peran panca indera yang memiliki kemampuan untuk menangkap rangsangan dari luar dan meneruskannya ke dalam. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang dilanjutkan pada perasaan sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks ini panca indera yang dimaksud adalah kesan visual, sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran untuk divisualisasikan dalam suatu karya.

Dari beberapa penjelasan mengenai konsep di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep merupakan hasil dari pengamatan, penghayatan, dan perenungan terhadap objek serta fenomena-fenomena yang terjadi di alam sekitar. Kemudian diolah dituangkan ke dalam karya seni dengan didukung kemampuan kreativitas, serta dengan penguasaan elemen-elemen yang akan digunakannya.

## **G. Tema dan Bentuk**

### **1. Tema**

Tema merupakan hal yang pokok di dalam menstimulus perupa dalam mengolah bentuk sebelum dituangkan dalam media atau belum lahir sebagai bentuk fisik. Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1482) adalah pokok pikiran dasar; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Dalam menciptakan lukisan, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah perupa dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya.

Tema merupakan hal yang penting sehingga sesuatu yang lahir adalah sesuatu yang memiliki arti dan nilai baru. Tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan dan sebagainya (Nooryan Bahari, 2008: 22).

Jadi tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada penonton, juga merupakan suatu manifestasi dan penemuan diri sendiri yang dapat memperlihatkan watak seniman. Tema menjadi lebih bermakna apabila menginspirasi penonton lukisan, memberikan pandangan atau pengalaman baru.

## **2. Bentuk (*form*)**

Sebuah karya seni harus memiliki wujud/bentuk agar dapat diterima secara inderawi oleh orang lain, karena nilai bentuk inilah yang pertama tertangkap oleh penikmat seni. Bentuk juga dapat menjadi ciri khas tema yang tersurat maupun tersirat di dalam karya seni tersebut.

Mikke Susanto (2012) mengartikan beberapa pengertian tentang bentuk: a. Form, yaitu bentuk atau bangun (*visible shape*) atau konfigurasi atas sesuatu, b. Bentuk yaitu , 1)bangun, gambaran, 2)rupa, wujud, 3)sistem, susunan. Dalam seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada seperti dwimatra atau trimatra. c. *Shape* berarti “bentuk dalam” (*external form*) atau kontur (pinggiran) dari objek atau daerah.

Dalam lukisan, terdapat bentuk penting untuk dikatakan sebagai bentuk itu sendiri, ini dinamakan bentuk penting atau *significant form*, Bell dalam The Liang Gie (2005: 31) mengatakan “... bahwa segenap seni penglihatan dan musik sepanjang masa memiliki bentuk penting sehingga seni itu bisa dihargai orang lain”. Bentuk penting adalah penggabungan dari semua unsur seni yang membangkitkan tanggapan estetis dari penikmat seni.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk adalah wujud, bangun, dan gambaran, bentuk merupakan sebuah unsur yang sangat penting yang dapat dilihat secara inderawi dalam lukisan sehingga dapat menimbulkan tanggapan estetis dari penerima.

#### **H. Deformasi Bentuk dalam Lukisan**

Pengubahan bentuk yang dijelaskan Jakob Sumardjo (2000: 116), dalam mewujudkan benda seninya, seorang seniman memang akan menampilkan ciri-ciri kepribadianya yang mandiri dan khas. Bagaimana cara dia memandang objek seninya, memperlakukan objeknya seninya dengan cara yang unik dan asli. Berangkat dari kesadaran pemikiran seperti itulah terkadang seorang seniman melakukan perubahan-perubahan bentuk objeknya, inilah gaya kesenimannya dalam hal bentuk. Bentuk seni adalah juga isi seni itu sendiri. Bagaimana bentuknya itulah isinya. Tidak ada seniman yang menciptakan sebuah karya seni tanpa kesadaran. Ia menciptakan karena ada sesuatu yang ingin disampaikan kepada orang lain entah perasaannya, suasana hatinya, pemikirannya atau sebuah pesan. Perubahan wujud tersebut dapat dilakukan dengan cara deformasi. Di

bagian lain, Dharsono (2004: 43) juga mengatakan bahwa deformasi merupakan ”penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dan menggambarkannya kembali hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki”.

Menurut Mikke Susanto (2012: 98) deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya.

Jadi yang di maksud dengan deformasi adalah pengubahan-pengubahan bentuk objek untuk memunculkan ciri-ciri kepribadian yang mandiri dan khas yang dilakukan secara sadar oleh seniman itu sendiri untuk melahirkan bentuk-bentuk baru.



**Gambar IV: Contoh lukisan yang menunjukkan deformasi**

Pablo Picasso “*Guernica*” 1937

(Sumber: [www.jkrweb.com/art/guernica/php](http://www.jkrweb.com/art/guernica/php))

## **I. Unsur-Unsur Seni Rupa**

Unsur seni rupa merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya seni rupa. Unsur seni rupa berfungsi sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan. Unsur-unsur seni rupa antara lain, garis, warna, ruang, bentuk/bidang, volume, tekstur. Masing-masing unsur ini memiliki dimensi dan kualitas yang khas.

### **1. Garis**

Garis adalah salah satu elemen yang utama, garis memiliki sifat-sifat tertentu, Fajar Sidik & Aming Prayitno (1981) mengatakan bahwa garis adalah “goresan dan batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna dan lain-lain. Garis hanya berdimensi memanjang serta mempunyai arah. Mempunyai sifat-sifat seperti : pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak, dan seterusnya”. Garis bukan hanya sebagai kontur saja, tetapi juga bisa menjadi bahasa ekspresi dan kesan psikologis bagi perupa. Seperti yang dikatakan Dharsono (2004: 40)

... kehadiran (garis) bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Garis juga merupakan simbol ekspresi dari ungkapan seniman, seperti garis-garis yang terdapat dalam seni non figuratif atau juga pada seni ekspresionisme dan abstraksionisme...

Sedangkan menurut Mikke Susanto (2012: 148) garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan

punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus; vertikal; horizontal; miring; patah-patah; dan lain-lain.

Garis dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, emosi, dan lain sebagainya. Garis sangat dominan sebagai unsur kaya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna maupun tekstur. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume.

Dalam beberapa karya seni rupa, seniman menggunakan garis untuk memunculkan karakternya. Dalam hal ini garis menjadi elemen yang paling azasi dalam penciptaan seni rupa. Dengan kata lain garis mempunyai sifat-sifat tertentu seperti pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah. Garis dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, emosi, dan lain sebagainya.



Gambar V: **Contoh lukisan yang menunjukkan garis**  
 Anggara Tua Sitompul "Besarkan Keyakinanmu Sebesar Keinginanmu"  
*Hardboard Cut* diatas kanvas, 135x175 cm, 2009  
 (Sumber: Trienal Seni Grafis Indonesia III)



## 2. Warna

Menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1981: 10) warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna menurut ilmu bahan adalah berupa pigmen. Disamping itu warna dapat juga digunakan secara simbolis. Suatu benda dapat dikenali dengan berbagai warna karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut.

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa merupakan unsur susunan yang sangat penting. Demikian eratnya hubungan warna maka warna mempunyai peranan, warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi (Dharsono, 2004: 48).

Menurut Mikke Susanto (2012: 433) warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis.

Sepanjang sejarah seni, warna menjadi daya tarik utama atau bahkan menyita hampir seluruh perhatian seniman dimanapun. Dalam ilmu alam, Menurut Newton, warna adalah gelombang cahaya. Warna merupakan bagian sinar spektrum yang tergantung pada gelombang cahayanya. Sumber warna adalah matahari. Urutan warna dalam spektrum warna terdiri dari warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu, kemudian dikenal dengan lingkaran

warna. Selain itu juga terdapat warna kutub yang sebenarnya bukan warna, yaitu putih dan hitam. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk, tapi demi warna itu sendiri, seperti yang dikatakan Sulasmi Darmaprawira W.A (2002)

... untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis. Misalnya, penggunaan warna oranye pada kamar akan menghasilkan sugesti panas, sedangkan penggunaan warna hijau atau ungu pada dinding sebuah ruangan akan memberikan sugesti dingin. Peranan warna akan sangat dominan pada karya lukis, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik...

Dapat diambil kesimpulan bahwa unsur warna pada karya seni lukis sangatlah penting. Warna mampu mewakili ekspresi seorang senimannya, dan menghadirkan suasana yang berbeda pada penikmatnya. Tanpa kehadiran warna pada karya seni lukis tentu hanya menyajikan sebuah bidang kosong pada kanvas, dan suatu ketika akan dianggap mungkin menjadi sebuah karya yang layak.



**Gambar VI: Contoh lukisan yang menunjukkan warna**  
 Danarto (ilustrasi cerpen “Pantura”)  
 (Sumber: Pameran Ilustrasi Cerpen Kompas 2008)

### 3. Ruang

Dalam sebuah lukisan, ruang menjadi hal yang menarik perhatian karena lukisan akan terlihat tiga dimensi dengan adanya unsur keruangan tersebut.

Menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1981: 23) Bentuk 2 atau 3 dimensional, bidang atau keluasan. Keluasan positif atau negatif yang dibatasi oleh limit. Ruang mempunyai 2 dimensi tambahan yaitu lebar dan dalam yang menyebabkan berbeda dengan garis. Sedangkan menurut Dharsono (2004: 53), ruang merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume). Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan dengan indra peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi. Ruang juga dapat menciptakan ilusi perspektif, A.A.M. Djelantik (1999: 24) menyatakan

... ruang adalah kumpulan beberapa bidang; kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap...

Menurut Mikke Susanto (2012: 338) ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan. Sering dikaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Ada dua macam ruang yaitu ruang fisik dan ruang ilusif.

Dapat disimpulkan bahwa ruang adalah suatu dimensi yang mempunyai volume atau mempunyai batasan limit, walaupun terkadang ruang bersifat tidak terbatas. Dalam seni lukis ruang dapat dibentuk dengan gabungan bidang, garis, serta warna sehingga dapat terkesan perspektif serta kontras antara gelap dan terang. Unsur ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh dan dekat.



Gambar VII: Contoh lukisan yang menunjukkan ruang  
Anselm Kiefer “*March*”

(Sumber: <http://seaofgray.wordpress.com/2011/10/13/the-commonalities-of-salt-flats-and-anselm-kiefer/>)

#### 4. Bidang

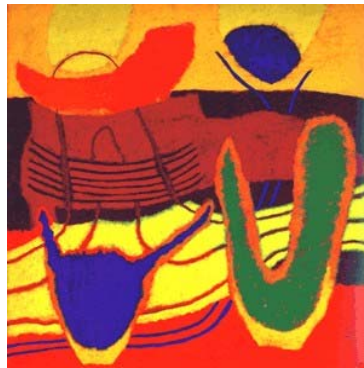
Bidang termasuk salah satu elemen seni rupa yang mempunyai ukuran tertentu dan mempunyai dimensi.

Menurut A.A.M. Djelantik (1999: 23) Bidang mempunyai dua ukuran, lebar dan panjang, yang disebut dua dimensi. Untuk membatasi bidang dengan garis-garis yang kencang diperlukan paling sedikitnya tiga garis kencang. Sedangkan menurut Dharsono (2004: 41), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur.

Pengertian *shape* dapat dibagi menjadi dua yaitu: *shape* yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan *shape* yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau nonfigur.

Bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya *ilusif*, *ekspresif* atau *sugestif* (Mikke Susanto 2012: 55)

Dari penjelasan diatas bidang atau *shape* dapat dipahami sebagai bidang yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. *Shape* atau bidang bisa berbentuk alam atau figur dan juga tidak berbentuk atau nonfigur.



Gambar VIII: **Contoh Shape *non figure***  
**Nashar “Renungan Malam”**  
 Oil on Canvas, 300 x 295 cm  
 (Sumber : <http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/nashar.html>)

## 5. Tekstur

Dalam setiap lukisan, terdapat unsur-unsur rupa yang menjadi nilai raba suatu permukaan lukisan, yaitu tekstur.

Menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1981: 41), Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar mungkin pula halus, keras atau lunak, bisa juga kasap atau licin dll.

Tekstur menurut Soegeng dalam Dharsono (2004: 47), merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Mikke Susanto (2012: 49) mengatakan bahwa tekstur ada tiga macam

... adalah unsur rupa yang menunjukkan nilai raba, kualitas permukaan bahan, dapat melukiskan sebuah permukaan. Ada 3 jenis nilai raba dalam lukisan, 1). Tekstur semu, yaitu tekstur yang dibuat pada kanvas terlihat bertekstur, namun jika diraba secara fisik tidak ada secara fisik kesan kasar; 2). Tekstur nyata yaitu tekstur yang secara fisik terasa; 3). Tekstur palsu yaitu merupakan perkembangan tekstur semu, misalnya Affandi atau lukisan Jakson Pollock pada kanvas namun dilukis dengan gaya realistik...

Tekstur sengaja dibuat sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang karya seni rupa secara nyata atau semu. Tekstur dimanfaatkan tidak hanya atas dasar pertimbangan teknis, tetapi juga atas dasar yang mengacu kepada isi atau substansi.

Jadi, tekstur dalam seni lukis adalah elemen seni yang berupa kesan visual maupun nilai raba yang dapat memberikan watak karakter pada permukaan. Dalam proses melukis tekstur dapat dibuat dengan menggunakan bermacam-macam alat, bahan dan teknik.



**Gambar IX: Contoh lukisan yang menunjukkan tekstur  
Anselm Kiefer “Nuremberg”**

(Sumber : <http://thebesteement.blogspot.com/2011/12/artist-post-anselm-kiefer.html>)

## **J. Prinsip-Prinsip Penyusunan**

Seni rupa sebagai salah satu cabang kesenian memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual. Penyusunan unsur-unsur seni rupa untuk mewujudkan bentuk yang sesuai diperlukan patokan/prinsip seni untuk mencegah kemonotonan. Menurut Dharsono (2002: 54) Penyusunan atau komposisi dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain. Adapun prinsip pengorganisasian meliputi :

## 1. Kesatuan

Menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1981: 47), Kesatuan atau unity adalah penyusunan atau pengorganisasian dari pada elemen-elemen seni sedemikian rupa sehingga menjadi “kesatuan”, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhannya.

Dharsono (2004: 59) menyatakan bahwa kesatuan adalah kohesi, konsistensi, atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang ingin dicapai dalam suatu komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Dapat dikatakan bahwa tidak ada komposisi yang tidak utuh dan kesemuanya berhubungan demi tercapainya bentuk estetik. Mikke Susanto (2012: 416) mengatakan bahwa *unity* merupakan hasil dari sub-azas dominasi dan subordinasi

... *Unity* merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam satu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B Feldman sepadan dengan *organic unity*, yang bertumpu pada kedekatan/letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan...

Dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan isi pokok dari komposisi dan ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhannya, sehingga keindahan bentuk yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.



## 2. Keseimbangan

Keseimbangan menurut Dharsono (2004: 60) adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur. Kesemuanya dipertimbangkan dengan memperhatikan keseimbangan. Keseimbangan dibagi menjadi dua macam, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*informal balance*). Sedangkan Mikke Susanto (2012: 46) membagi keseimbangan menjadi empat macam

... keseimbangan, persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. *Balance* dikelompokkan menjadi *hidden balance* (keseimbangan tertutup), *symmetrical balance* (keseimbangan simetris), *asymmetrical balance* (keseimbangan asimetri), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi)...

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu semua keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

### 3. Irama (Ritme)

Dalam suatu karya seni ritme atau irama merupakan kondisi yang menunjukkan kehadiran sesuatu yang terjadi berulang-ulang secara teratur. Keteraturan ini bisa mengenai jaraknya yang sama (Djelantik 1999: 44).

Ritme menurut E.B. Feldman seperti yang dikutip Mikke Susanto (2012: 334) adalah urutan pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Irama dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Irama terdiri dari beberapa macam jenis, seperti repetitif, alternatif, progresif dan flowing (ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan). Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak di seluruh bidang lukisan.

Dapat dikatakan bahwa irama dapat terjadi pada karya seni rupa dari adanya pengaturan unsur garis, warna, tekstur, gelap terang secara berulang-ulang. Pengulangan dan irama tidak dapat dipisahkan. Hubungan antara irama dengan pengulangan (<http://www.isi-dps.ac.id/berita/prinsip-seni-rupa>), antara lain :

- a) Irama alternatif adalah pengulangan unsur secara bergantian.
- b) Irama progresif adalah irama dengan perubahan ukuran (besar-kecil) atau irama gerakan mengalir atau Flowing secara kontinyu (dari kecil ke besar) atau sebaliknya.
- c) Irama repetitif adalah pengulangan bentuk, ukuran, dan warna yang sama (monoton).

#### 4. Proporsi

Dalam pembuatan karya, seniman menggunakan ukuran yang seimbang dan sesuai dengan penempatannya. Penempatan yang tepat memerlukan pertimbangan pribadi, oleh karena itu tidak ada rumus untuk menentukan proporsi yang benar dan tepat. Proporsi dalam suatu keseluruhan, sebagai contoh struktur ukuran tubuh manusia, perbandingan ukuran tubuh manusia yang menghubungkan kepala dengan tinggi badan, leher dengan pundak, dan panjang torso. Mikke Susanto (2012: 320) menjelaskan tentang proporsi, proporsi adalah

... proporsi adalah hubungan ukuran antarbagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *irama*, dan kesatuan. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan suatu karya seni...

Jadi proporsi dalam seni rupa adalah hubungan antara ukuran dan bagian yang dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik pada suatu karya seni yang berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*.

#### 5. Variasi

Menurut Mikke Susanto (2012: 419) variasi secara etimologis berarti penganeekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternative baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan. Variasi berarti keragaman melalui perbedaan dan perubahan dalam penggunaan unsur-unsur

bentuk tanpa mengurangi kesatuan. Variasi digunakan untuk menambah daya tarik pada keseluruhan bentuk dan komposisi.

Jadi variasi dalam seni rupa dapat diartikan penganekaragaman agar terkesan lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dan lain-lain) yang disengaja atau hanya sebagai selingan.

## **6. Penekanan (dominasi)**

Pada seni rupa bagian yang memiliki perhatian menjadi persoalan/masalah prinsip penekanan yang lebih sering disebut prinsip dominasi. Dominasi pada karya seni rupa dapat dicapai dengan alternative melalui pengelompokkan beberapa unsur serupa, dengan demikian unsur lain akan tersubordinasi; Pengaturan objek yang berbeda, baik ukuran atau warnanya. Seperti misalnya gambar orang dewasa pada sekelompok anak kecil, warna merah diantara warna kuning (Sumber : <http://www.isi-dpc.ac.id/berita/prinsip-seni-rupa>).

“Dominan merupakan bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu obyek, garis, bentuk, atau tekstur” (Mikke Susanto 2012: 109). Penekanan atau pusat perhatian atau juga disebut objek suatu karya/garapan adalah karya yang dibuat berdasarkan prioritas utama. Karya yang diciptakan paling awal tersebut lebih menonjol dari berbagai segi objek pendukungnya seperti ukuran, teknik, dan pewarnaannya. Penempatan dominasi tidak mesti di tengah-tengah, walaupun

posisi tengah menunjukkan kesan stabil. Sedangkan pada bagian yang ter subordinasi karena adanya dominasi, maka akan berperan dalam menyatukan komposisi keseluruhan karya. Objek pendukung yang dimaksudkan adalah bentuk-bentuk yang dibuat agar tidak sama persis dengan objek ciptaan, karena sifatnya sebagai pendukung.

Dominasi merupakan objek yang yang perlu diunggulkan di dalam sebuah lukisan, menjadi objek yang *eye catcher*. Peletakan dominasi ini tidak harus ditengah-tengah.

## **K. Media dan Teknik**

### **1. Media**

Media atau material merupakan hal yang mutlak diperlukan bagi seni apapun, karena suatu karya seni akan dapat dilihat atau diketahui jika ada mediumnya. Setiap seniman pasti mengetahui medium apa yang tepat untuk mengungkapkan gagasannya karena media sifatnya tidak serba guna. The Liang Gie (2005: 89) mengatakan bahwa “suatu medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lainya”.

Mikke Susanto (2012: 255) menjelaskan, Medium bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang

dipakai dalam karya seni. Jenis medium yang dipakai untuk bahan melukis misalnya medium air dan medium minyak sebagai penengah antara pigmen dan kanvas.

Secara pribadi, dalam penciptaan seni lukis media yang digunakan adalah cat minyak diatas kanvas. Mike Susanto (2012: 281) Cat minyak, sebuah medium yang memakai campuran pigmen berwarna dengan campuran minyak, biasa disebut *linseed oil*. Cat minyak mulai digunakan pada awal abad ke-5 tetapi aplikasi secara intensif dan menarik ialah yang telah dikembangkan pada abad ke-15 oleh pelukis Flemish, Jan Van Eyck.

Mikke Susanto (2012: 213) juga memberikan penjelasan tentang kanvas yaitu, kain yang digunakan sebagai landasan untuk melukis. Seorang perupa sebelum melukis merentangkan kain kanvas di atas *spanraam* (kayu perentang), kemudian diberi cat dasar yang berfungsi menahan cat yang digunakan untuk melukis. Di Indonesia kanvas biasanya dibuat dari kain terpal, kain katun, blacu dan kain layar yang dapat menahan ketegangan tertentu dan dapat dipakai dalam waktu yang lama.

## **2. Teknik**

Teknik dalam seni dapat dikatakan sebagai ciri profesi, dan teknik sendiri bukan sesuatu instrumen yang statis karena teknologi semakin berkembang, seniman cenderung menggunakan teknik yang baku, tetapi tidak menutup kemungkinan seniman akan mengembangkan ciri teknisnya dikarenakan teknik

itupun mempunyai keterbatasannya. Setiap perupa harus dapat menguasai teknik, seperti yang dijelaskan oleh Jakob Sumardjo (2000: 96) bahwa

... mengenal seluk beluk teknik seni dan menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakanya. Ini karena bentuk seni yang dihasilkan amat menentukan kandungan isi gagasannya. Penguasaan teknik amat penting dalam penciptaan karya seni makin mengenal dan menguasai teknik seni, makin bebas pula si seniman menuangkan segala aspek gagasan seninya...

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu, diantaranya:

**a) *Opaque* (Opak)**

Mikke Susanto (2012: 282) menjelaskan bahwa teknik *opaque* (opak) merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampurkan cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer saja, sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang sebelumnya.

**b) *Glazing* (Transparan)**

“Teknik melukis pada kanvas yang menggunakan cat air (atau teknik transparan) sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak (Mikke Susanto, 2011: 14)”. Tetapi dalam penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu, perupa menggunakan cat minyak sebagai medianya, yaitu menggunakan minyak cat (pengencer) dalam jumlah banyak agar warna yang dihasilkan tetap transparan.

### c) *Translucent*

Teknik dalam seni lukis yang merupakan tingkat kepekatan cat yang ditorehkan pada permukaan kanvas, di mana ia berada di tengah-tengah antara transparan(*aquarel*) dan plakat(*opaque*). Hal ini memungkinkan sedikit cahaya menembus lapisan cat (Mikke Susanto, 2012: 407).

### d) *Brushstroke*

Mikke Susanto (2012: 64) menjelaskan tentang *brushstroke*, yaitu sebuah pengertian dalam melukis yang goresannya memiliki karakter dan kualitas tertentu, biasanya berupa emosi, ketajaman warna, dan kadang-kadang ekspresif. *Brushstroke* juga berarti hasil goresan kuas yang berisi cat atau tinta sehingga meninggalkan sebagian cat pada permukaan benda.

Dapat disimpulkan, teknik merupakan cara seniman menuangkan gagasannya, dan teknik akan terus berkembang seiring perkembangan zaman, dan gagasan inilah yang menuntun seniman melahirkan teknik-teknik baru.

## L. Karya inspirasi

Dalam studi proses berkarya, Seorang seniman tidak jarang melakukan studi pengamatan atas karya-karya seniman lain hingga mempelajari ide dan gagasannya. Studi tersebut berfungsi sebagai pemacu dan memperkaya wawasan proses berkarya. Dalam proses studi kreatif yang cukup berat tersebut seorang seniman akan terus mencari ciri-ciri personal atas kekaryaannya, dari mulai konsep penciptaan, hingga teknik dalam memvisualkannya. Sehingga karyanya



mampu berdiri sendiri tanpa harus terbayang-bayangi karya seniman yang menginspirasi. Adapun beberapa karya seniman yang turut serta dalam memberikan inspirasi dalam proses studi kreatif antara lain: 1)Affandi Koesoema, 2)Anselm Kiefer, 3)V. Van Gogh, dan 4)Wassily Kandinsky.

### **1. Affandi Koesoema**

Tokoh seni rupa dengan aliran ekspresionisme. Lahir di Cirebon tahun 1907, meninggal di Yogyakarta tahun 1990. dalam mengerjakan lukisannya, lebih sering menumpahkan langsung cairan cat dari tube-nya kemudian menyapu cat itu dengan jari-jarinya, bermain dan mengolah warna untuk mengekspresikan apa yang ia lihat dan rasakan tentang sesuatu.

Pada tahap awal melukis Affandi lebih bersifat realis fotografis, sebuah karya lukis yang memperhatikan motif sebagaimana mata melihat wujud fisiknya. Affandi belum banyak mengungkapkan faktor kejiwaan dalam karya-karya lukisannya. Pada perkembangan berikutnya, di samping realisme yang menunjukkan kecermatan penguasaan teknik terdapat realis dengan sapuan ritmis. Affandi melampiaskan emosi pribadi melalui objeknya. Seni lukis Affandi tidak hanya dikuasai oleh imaji subjektif, melainkan juga dipengaruhi oleh pengalaman estetis, harkat kemanusiaan dan cita artistik. Affandi mulai menggeluti dunia ekspresionisme dalam ungkapan karya lukisnya. Aktivitas seninya didominasi oleh emosi atau gelombang kalbu, garis-garisnya lebih liar, kadang-kadang bentuknya diabaikan, sehingga kesan ruang hilang menjadi dwi matra, namun struktur bentuk masih dapat dikenali.

Pada lukisannya, goresan tangan Affandi lebih merupakan kritik terhadap kehidupan sosial, seraya mengingatkan realitas kehidupan yang menyentuh rasa kemanusiaan. Kecenderungan Affandi pada kemanusiaan ini, mengakibatkan dirinya lebih banyak memilih objek manusia daripada benda-benda atau yang lainnya.

(Sumber:[http://www.artknowledgesnews.com/affandi boerhanoedin affandi koesoema.html](http://www.artknowledgesnews.com/affandi_boerhanoedin_affandi_koesoema.html)).

Affandi menorehkan warnanya langsung dari tube, dan sangat terkenal ciri goresan plototannya, seperti yang dikatakan Soedarso Sp (2006: 57)

... seorang Affandi, menurut pengakuannya, kalau akan melukiskan sesuatu objek, misalnya orang-orang yang bekerja di sawah, terlebih dulu digaulinya objek tersebut sampai ia dapat merasakan bahwa seakan-akan dialah yang melakukan pekerjaan itu, artinya, ia bisa berempati atau *berfeeling into*, dan dalam keadaan seperti itu ia buru-buru melukiskannya karena takut kalau-kalau emosi atau perasaan yang diperolehnya itu hilang sebelum lukisannya itu siap, dan karena itulah maka ia berusaha mencari jalan yang cepat untuk dapat menuangkan emosinya tersebut yang akhirnya membuahkan teknik plototannya yang terkenal itu. Jadi buat almarhum Affandi teknik plototan tersebut adalah sebuah keharusan, sedang untuk yang lain-kalau ada-teknik itu adalah mode atau gaya...

Goresan-goresan Affandi tersebut memberikan inspirasi terhadap perupa dalam mengekspresikan tema ke dalam lukisan ekspresionistik imaji hiu.



Affandi - Three Moods - 1966, Oil on canvas - 106 X 183 cm. - Private Collection

Gambar X: *“Three of moods”*

(Sumber: [http://www.artknowledges.com/affandi\\_boerhanoedin\\_affandi\\_koesoema.html](http://www.artknowledges.com/affandi_boerhanoedin_affandi_koesoema.html))

## 2. Anselm Kiefer

Pelukis Neo-expressionis Jerman, Anselm Kiefer menciptakan lukisan yang mengungkapkan kesedihan, yang sering kali berukuran monumental. Ia menggunakan warna-warna gelap dan permukaan yang bertekstur kasar, yang dibuat dengan menerapkan berbagai bahan seperti ter, lumpur, pecahan keramik, dan logam bersama-sama dengan cat. Secara khas, Kiefer menerapkan cat seperti pelukis Abstrak Ekspresionis awal.

(Sumber: <http://www.metmuseum.org/toah/bibliography/>)

Lukisan-lukisan Anselm Kiefer memiliki ketertarikan ruang tersendiri bagi perupa, sehingga perupa ingin menerapkan/meminjam teknik dari Anselm Kiefer kedalam lukisan ekspresionistik imaji hiu.



Gambar XI : **Anselm Kiefer.**  
***“To the Unknown Painter” 1983***

(Sumber: [www.terminartors.com/artworkprofile/Kiefer\\_Anselm-To the Unknown Painter](http://www.terminartors.com/artworkprofile/Kiefer_Anselm-To_the_Unknown_Painter))

### 3. Vincent Van Gogh

Van Gogh (1853-1890) juga mendapat pengaruh metode *open-air* dan warna terang Impresionisme, tetapi tidak mengikuti Impresionisme yang ortodoks. Kebanyakan lukisannya didasarkan pada objek alam, tetapi dengan menekankan perasaan berdasarkan penglihatan batinnya (Dharsono, 2004: 74).

Karya Van Gogh *“Starry Night”* (1889) menggambarkan pemandangan sebuah kota di bawah langit malam hari. Goresan kuas tampak meliuk-liuk dan bergulung-gulung dari bagian kanan komposisi, mengisari objek bintang dan bulan sabit. Kesan gerak bergelombang juga tampak pada objek pegunungan. Gerak ritmis pada objek-objek ini yang mendatar ini diimbangi dengan bentuk pohon cemara yang berdiri tegak di bagian kiri dan menara gereja di bagian tengah komposisi. Pemandangan alam di malam hari ini tidak lagi didasarkan pada pandangan objektif Impresionisme, tetapi dengan pandangan mistis.

Goresan Van Gogh yang ritmis memberikan inspirasi perupa dalam menuangkan ekspresinya ke dalam lukisan ekspresionistik imaji hiu.



Gambar XII: **Vincent Van Gogh.**  
**“Starry Night” 1889.**

(Sumber: [www.ibiblio.org/wm/paint/auth/gogh/starry-night/](http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/gogh/starry-night/))

#### 4. Wassily Kandinsky

Wassily Kandinsky (1866 - 1944) adalah tokoh utama gerakan *Der Blaue Reiter* di Munich. Ia adalah seniman yang berasal dari Rusia. Kandinsky melangkah lebih jauh dari fauvisme, berkembang dari abstraksi kedalam nonrepresentasi. Menurut Kandinsky, garis dan warna itu sendiri dapat mengungkapkan perasaan yang kuat tanpa harus mengacu pada tema tertentu. Ia menarik analogi antara seni rupa dan musik dan ia memberi judul musik pada karya-karyanya, misalnya “*Composition*” dan “*Improvisation*” (Dharsono, 2004: 75).

Karya Kandinsky misalnya *Study for “Composition VII.”* Dalam lukisan ini Kandinsky menggunakan warna-warna yang cemerlang dan gerakan-gerakan garis yang kuat untuk mengungkapkan respon visual analog dengan ritme dan

melodi dalam musik. Ia menerapkan kebebasan dalam penggunaan warna seni lukis Fauve tanpa kaitan dengan tema tertentu.

Permainan warna-warna kontras memberikan pandangan lain terhadap perupa, perpaduan warna-warna tersebut ikut memberikan andil dalam penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.



Gambar XIII: **Wassily Kandinsky.**  
*Study for "Composition VII (N0.2). 1913.*  
 (Sumber: [www.wikipaintings.org/en/wassily-kandinsky/study-for-composition-vii-1913](http://www.wikipaintings.org/en/wassily-kandinsky/study-for-composition-vii-1913))

#### **M. Metode Penciptaan dan Pendekatan Lukisan Ekspresionistik**

Dalam proses penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Melalui pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain, dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentatif.

Metode penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu disini meliputi eksplorasi (*exploration*), eksperimen (*experiment*), dan visualisasi (*visualization*).

### **1. Eksplorasi (*exploration*)**

Proses eksplorasi dilakukan untuk menemukan ide-ide terkait bentuk hiu, Cara yang digunakan dengan melakukan observasi atau pengamatan. Dilakukan observasi terhadap hiu melalui foto, video, berita maupun majalah (surat kabar), film, serta observasi langsung terhadap hiu juga dilakukan demi mendapatkan pengalaman estetis mengenai hiu sehingga dapat mengenali ciri-ciri dari bentuk hiu. Pengkajian hiu mengenai macam spesiesnya, warna, kehidupan (gerak), bentuk dan perilakunya dilakukan agar memperkaya penciptaan lukisan. Setelah mengamati dan membayangkan suatu objek maka ditemukan bentuk-bentuk yang variatif dan berdasarkan pengolahan komposisi warna, garis, bidang, dan unsur-unsur lain. Penemuan tersebut sudah sesuai dengan keinginan kemudian digambarkan ke dalam bentuk lukisan dengan menggunakan pertimbangan prinsip seni rupa dan desain sehingga melahirkan sebuah pandangan dan pendapat secara luas dalam persepsi pribadi.

### **2. Eksperimen (*experiment*)**

Eksperimen dalam proses melukis merupakan upaya untuk menemukan hal-hal baru dan terkadang hasil dari eksperimen tersebut tidak terduga. Untuk mengungkapkan ide penciptaan yang telah ditetapkan, dikembangkan penggambaran hiu dengan cara mencoba-coba *trial and error*.

Melakukan eksperimentasi, membuat sketsa-sketsa kreatif dan improvisatif pada kertas gambar terlebih dahulu menggunakan pensil, pensil warna dan balpoint agar pengalaman-pengalaman masa lalu yang terekam dalam

memori, terstimulasi untuk menggali potensi imajinasi yang ada. Sketsa-sketsa yang di buat dalam hal ini, tidak serta-merta ditransfer langsung untuk diwujudkan ke dalam karya, melainkan dipertimbangkan dengan cermat menyangkut ide, estetik, dan artistik, bahkan adakalanya sketsa yang tidak terpakai sama sekali, karena dianggap belum representatif dengan gagasan yang diinginkan.

Melalui pengalaman intuitif serta didorong oleh getaran emosi, dapat melahirkan motif serta figur-figur imajinatif dan representatif dengan ide-ide maupun konsep yang ingin diekspresikan ke dalam karya seni lukis. Langkah selanjutnya dari proses rancangan ini juga dilakukan dengan merekonstruksi, mengkombinasikan sketsa-sketsa yang terpilih untuk dijadikan rancangan karya seni lukis, yang dapat dipakai sebagai pedoman dalam merealisasikan/mengeksekusi wujud dari gagasan perupa.

Dalam lukisan ekspresionistik imaji hiu, bentuk hiu dimunculkan sebagai objek utama. Tidak menutup kemungkinan akan dihadirkan figur-figur lain demi mendukung tersampainya gagasan perupa. Mengolah atau mengubah tidak semata-mata berdasarkan kasat mata tetapi mengubah bentuk objek sesuai dengan apa yang dipikirkan atau apa yang diimajinasikan, karena objek hiu yang diimajinasikan tidak sama dengan bentuk aslinya melainkan sudah mengalami deformasi atau perubahan bentuk.



### 3. Visualisasi (*visualization*)

Visualisasi merupakan tahap akhir dalam metode penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu, visualisasi menjadi tolak ukur tercapainya ungkapan perupa yang bisa dirasakan oleh inderawi penikmat seni sehingga muncul tanggapan-tanggapan estetis yang mendukung keberhasilan penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu.

“Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya; proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Mikke Susanto 2012: 427)”.

Proses perwujudan karya, dimulai dengan menuangkan, menggabungkan sketsa dari kertas pada kanvas. Dibuat bentuk/bentuk-bentuk hiu dengan cara mengubah dari bentuk aslinya (*deformasi*). Bentuk hiu dikembangkan dari observasi terhadap hiu melalui foto, video, berita maupun majalah(surat kabar), film, serta observasi langsung terhadap hiu di salah satu tempat wisata di Jakarta.

Kemudian dilakukan proses pendasaran warna pada *background* dan objek dengan menggunakan kuas dengan teknik *opaque* dan transparan, dan *translucent*. Untuk *finishing* dikerjakan pada tahap akhir dalam proses visualisasi dengan teknik *opaque*, transparan, *translucent*, *brushstroke*, dan beberapa improvisasi teknik dari perupa.

### **BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Konsep dan Tema**

Kerja kreatif dari seorang seniman tentu tidak sekedar selesai dalam menciptakan sebuah karya yang mendapatkan inspirasinya dari berbagai sumber. Dalam kerja kreatif tersebut membutuhkan sebuah perenungan yang melibatkan potensi jiwa, yakni antara kerja penginderaan, pemikiran, emosi, intuisi sehingga melahirkan sebuah pengalaman artistik yang bersifat subjektif. Kesadaran seperti inilah yang menghasilkan sebuah konsep guna memberikan landasan dalam proses berkarya.

Konsep pembentukan dalam penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu di sini menggunakan pendekatan ekspresionistik dan memadukan gaya ekspresionisme. Objek utama lukisan berupa penggambaran atau imajinasi dan deformasi bentuk objek hiu. Pengolahan bentuk dalam lukisan ekspresionistik imaji hiu ini mewakili ungkapan perupa dari pengalaman estetik dan pengamatan tentang hiu. Secara visual bentuk yang digambar merupakan proses ekspresi perupa dalam menuangkan bentuk hiu ke dalam kanvas menjadi bentuk-bentuk ekspresionistik sehingga menimbulkan efek gerak yang spontan dan emosional.

Penggunaan tema dalam tugas akhir ini adalah kehidupan ikan hiu sebagai sebuah imaji perupa. Dimana ikan hiu memiliki bentuk estetik, diantaranya yaitu bentuk kepala yang bervariasi, gigi-gigi yang tajam dan berlapis, badan hiu yang hidrodinamis, hingga ekor yang meliuk indah, gerakan-gerakan hiu di dalam air,

yang seolah mewakili goresan perupa, kesemuanya menyita empati dan kagum, sehingga perupa ingin menuangkan rasa kekagumannya terhadap hiu kedalam lukisan. Tentunya keindahan hiu yang akan diekspresikan kedalam lukisan akan berbeda dengan bentuk nyata yang langsung ditangkap oleh mata, sesuai dengan selera dan imaji pribadi atau subyektivitas perupa dalam mengolah keindahan objek hiu tersebut.

Secara sederhana, penciptaan bentuk objek lukisan ekspresionistik imaji hiu ini terbentuk melalui pengamatan, perenungan, dan penghayatan terhadap objek yang akan di gambar, selanjutnya menentukan komposisi, serta tarikan-tarikan goresan ekspresif imajiner yang emosional. Tarikan goresan, komposisi, tekstur, serta bentuk keruangan ini terinspirasi dari beberapa pelukis, antara lain yaitu Affandi Koesoema, Anselm Kiefer, V. Van Gogh, dan Wassily Kandinsky.

Setelah mendapat bentuk dari objek utama, warna mulai di goreskan sesuai alur bentuk objek, campuran-campuran warna menjadi nilai estetis tersendiri untuk menimbulkan kesan ruang pada lukisan. Objek yang terbentuk merupakan hasil dari pengamatan, perenungan, dan penghayatan, serta diperkuat oleh konsep yang diolah melalui proses kreatif dan selera perupa untuk mencapai kepuasan estetis.

Untuk memvisualisasikan lukisan ekspresionistik imaji hiu maka diperlukan konsep bahan, alat, dan teknik sebagai satu kesatuan media menciptakan karya. Bahan yang digunakan berupa kanvas dan cat minyak untuk mempermudah gradasi warna dalam kanvas, sedangkan alat yang digunakan

yaitu, kuas, pisau palet, sendok, palet, tempat mencuci kuas, tisu dan kain lap. Selain itu teknik juga memegang peranan penting untuk menciptakan lukisan yang berkarakter personal. Berupa goresan-goresan yang ekspresionistik, teknik pewarnaannya sangat beragam dan bertumpuk-tumpuk, sehingga teknik yang digunakan antara lain: *opaque*, transparan, *translucent*, *brushstroke*, dan beberapa teknik lain seperti sapuan tisu dan sapuan jari-jemari tangan. Pengadaan tekstur nyata, menggunakan sendok makan, pisau palet serta jari-jemari tangan, mempunyai keunikan dan kepuasan tersendiri bagi perupa dalam pembuatan tekstur tersebut.

Dalam lukisan ekspresionistik imaji hiu ini, perupa ingin membebaskan ekspresi dan efek emosional penciptaannya untuk mencapai *purity of form* (kemurnian bentuk), kepuasan estetik, serta menuangkan imajinasinya akan kekaguman estetikanya terhadap hiu.

## **B. Proses Visualisasi**

### **1. Bahan, Alat dan Teknik**

Bahan, alat serta teknik atau cara-cara pengerjaan dalam rangka menuangkan ide dan gagasan perupa kedalam sebuah lukisan merupakan hal yang penting demi menunjang proses berkarya. Setiap perupa tentu mempunyai pilihanya sendiri terhadap bahan, alat, serta teknik yang digunakannya, sebab pemilihan tersebut akan menjadi penunjang utama yang menentukan hasil dari pada karya lukisannya. Berikut akan dijelaskan bahan, alat, serta teknik-teknik yang digunakan dalam mewujudkan ide dan gagasan perupa kedalam bentuk lukisan.

## a. Bahan

### 1) Cat

Jenis cat yang digunakan yaitu cat minyak *Marie's* oleh *Shanghai SHIC Marie Painting Materials co.ltd* dan cat minyak *Greco* produk dari Jerman, cat ini mempunyai kualitas warna dan ketahanan yang baik. Cat minyak mampu digunakan secara transparan ataupun *opaque*, serta cocok untuk pembuatan tekstur. Cat ini memang memiliki tingkat kekentalan warna yang bagus dalam menciptakan gradasi demi menunjang goresan-goresan yang ekspresif. Memudahkan perupa dalam membuat tekstur-tekstur yang tebal, walaupun tingkat kekeringannya agak lama. Tetapi keadaan tersebut dimanfaatkan untuk mendapatkan goresan-goresan yang bersifat gradasi serta bertumpuk-tumpuk sehingga lukisan terlihat tebal dan kaya akan warna-warna yang matang.

### 2) Pelarut

Pelarut yang digunakan adalah minyak cat (*linseed oil*) *Astro*. Merupakan minyak yang standar atau biasa digunakan sebagai pelarut cat minyak. Tingkat keenceran, sapuan-sapuan transparan dari cat juga bisa diatur dengan *linseed oil* tersebut.



Gambar XIV: **Cat Marie's, Greco, dan linseed oil Astro**  
(Dokumentasi pribadi)

### 3) Kanvas

Kanvas yang sering digunakan merupakan kanvas mentah yang diolah sendiri menjadi kanvas yang siap digunakan. Pengolahan sendiri memungkinkan untuk memberikan hasil yang sesuai atas keinginan pribadi. Kanvas yang dipilih sangat beragam sehingga memudahkan perupa dalam eksperimentasi menemukan tekstur-tekstur semu atau nyata pada objek yang diinginkan.

#### b. Alat

##### 1) Kuas

Kuas yang digunakan dalam penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu ini kebanyakan berukuran besar, hanya beberapa saja kuas yang berukuran kecil. Kuas-kuas yang berukuran besar diperlukan demi menunjang perupa dalam menorehkan warna-warnanya, karena ukuran kanvas terbilang cukup besar. Sedangkan kuas-kuas kecil digunakan untuk menimbulkan efek-efek garis yang kecil/tipis dalam pembuatan efek kontur ataupun pendukung efek-efek goresan ekspresif lainnya.



Gambar XV: **Aneka ukuran kuas**  
(Dokumentasi pribadi)

## 2) Sendok

Selain menggunakan kuas dalam membubuhkan cat, sendok dengan ukuran besar dan kecil juga digunakan untuk menimbulkan tekstur yang tebal dengan cara menorehkan bagian cembung pada sendok. Cara ini merupakan bagian dari eksplorasi teknik yang ditemukan sendiri pada tahun 2009. Memanfaatkan benda cembung sehingga menimbulkan efek-efek tekstur yang bervariasi yang bahkan tidak bisa dilakukan dengan alat berbidang datar.

## 3) Pisau Palet

Pisau palet merupakan salah satu alat lukis yang sering digunakan dalam menciptakan efek-efek tekstur, semu maupun nyata. Perupa memilih pisau palet dengan berbagai model dan ukuran sebagai pendukung penciptaan lukisan dikarenakan penggunaannya yang sangat mudah dan leluasa sehingga memungkinkan untuk menciptakan efek tekstur yang tipis dan sama rata pada bagian-bagian tertentu.



Gambar XVI: **Sendok dan Berbagai macam Pisau Palet**  
(Dokumentasi pribadi)

#### 4) Palet

Penggunaan palet sebagai tempat untuk menampung cat yang telah dikeluarkan dari wadahnya dan berfungsi untuk mencampur warna-warna cat yang diinginkan.



Gambar XVII: **Palet**  
(Dokumentasi pribadi)

#### 5) Tisu (lap)

Tisu atau lap digunakan untuk membersihkan bagian-bagian yang telah tertutup warna transparan dari kuas demi pertahankan efek yang dirasa sudah estetis, selain itu juga bisa untuk meratakan sapuan kuas ataupun pisau palet.

#### 6) Wadah berisi Bensin

Ada dua wadah yang berisi bensin. Wadah yang pertama berfungsi untuk mencuci kuas dari cat, wadah kedua berfungsi sebagai pembilas agar kuas benar-benar bersih sehingga warna cat tetap terjaga dan mendapatkan warna yang maksimal.



### 7) Kain lap

Kain lap biasa digunakan untuk mengeringkan dan membersihkan kuas dari sisa cat yang masih menempel pada kuas dan juga sebagai lap tangan. Kain lap juga jumlahnya lebih dari satu, lap kotor hingga lap bersih. Ini bertujuan agar kuas dan tangan benar-benar bersih sebelum mengambil warna lain.



Gambar XVIII: **Kain Lap, Bensin dan wadah mencuci kuas, serta tisu**  
(Dokumentasi pribadi)

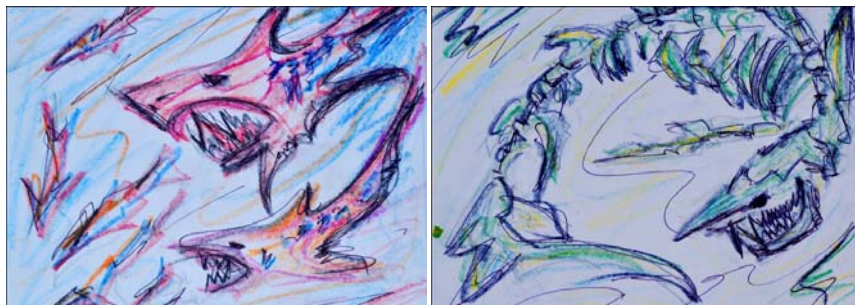
### c. Teknik

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya. Penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting dalam berkarya serta ditunjang dengan teknik sehingga dapat mencapai visualisasi yang diinginkan. Teknik juga digunakan untuk menghasilkan efek-efek visual yang unik, dan mampu membangun karakter yang berbeda pada karya lukis. Teknik yang digunakan diantaranya *opaque*, *transparan*, *translucent*, *brushstroke*. Pengadaan tekstur nyata, menggunakan sendok makan, pisau palet serta jari-jemari tangan. Terdapat keunikan dan kepuasan tersendiri bagi perupa dalam pembuatan tekstur menggunakan sendok makan, pisau palet, serta jari-jemari tangan.

## C. Tahapan Visualisasi

### 1. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan upaya untuk mengeksplorasi dan menggali potensi imajinasi yang ada sehingga terjadi berbagai kemungkinan figur imaji hiu serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. Dibuat bentuk-bentuk hiu dengan cara mengubah dari bentuk aslinya. Sketsa dibuat secara kreatif dan improvisatif menggunakan pensil, pensil warna dan balpoint diatas kertas. Sketsa ini masih dapat dikembangkan lagi bentuknya ketika dikerjakan di atas kanvas.



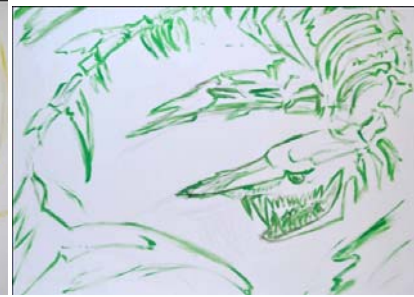
Gambar XIX: **“Berburu”**

Gambar XX: **“Living Shark”**

(Contoh sketsa di atas kertas)

### 2. Pemindahan sketsa ke kanvas

Proses selanjutnya, dimulai dengan menuangkan, menggabungkan sketsa dari kertas pada kanvas. Improvisasi bentuk serta komposisi ketika pemindahan sketsa pada kanvas sangat dimungkinkan karena adanya penajaman ide dan gagasan.

Gambar XXI: **“Berburu”**Gambar XXII: **“Living Shark”**

(Contoh sketsa di atas kanvas)

### 3. Bentuk

Bentuk yang hadir pada lukisan merupakan figur hiu yang sudah di deformasi. Selain itu ada beberapa objek lain yang hadir pada beberapa lukisan seperti ikan-ikan kecil, cumi-cumi, paus pembunuh (*orca*) dan lainnya, objek tersebut berfungsi sebagai elemen-elemen yang mendukung objek utama guna menemukan nilai-nilai baru figur hiu pada ruang-ruang interpretasi.

### 4. Pewarnaan

#### a) Pendasaran Warna

Proses pertama dalam tahap ini adalah dengan memberi warna pada *background* dan objek menggunakan kuas-kuas dengan permukaan yang luas sebagai warna dasar dengan teknik transparan dan *brushstroke*, hal ini dilakukan agar tidak ada bagian kanvas yang terlihat serta supaya warna terlihat lebih matang dan tebal didukung proses-proses selanjutnya.



Gambar XXIII: Mendasari warna pada lukisan menggunakan kuas

#### b) Pembuatan Tekstur dan Penebalan Warna

Langkah selanjutnya, yaitu kemudian menutup *background* dengan warna-warna yang ditorehkan memakai teknik *opaque*, digunakan pisau palet untuk membuat tekstur, serta sendok dipakai untuk membuat efek tekstur yang lebih tebal dan tidak monoton. Setelah tekstur yang diinginkan sudah tercapai, perupa membiarkan tekstur tersebut agak mengering (biasanya 1minggu).



Gambar XXIV



Gambar XXV

**Menorehkan warna dan tekstur pada lukisan menggunakan pisau palet(XXIV) dan sendok(XXV)**

#### c) Finishing

Proses atau tahapan terakhir dalam pewarnaan yaitu *finishing*, proses *finishing* dilakukan sebagai usaha penyempurnaan bentuk, warna serta kemantapan goresan-goresan ekspresionistik menggunakan kuas, pisau palet, hingga sapuan tisu (lap) dan permainan jari-jemari tangan yang ekspresif.

Penggunaan teknik transparan dan *brushstroke* juga digunakan dalam proses *finishing*, dengan menggunakan sapuan kuas dan usapan tisu. Tekstur nyata maupun semu terlihat dalam sapuan-sapuan teknik diatas, hal ini sengaja dimunculkan untuk membuat kesan ekspresionistik yang kuat.



**Gambar XXVI: Menorehkan warna menggunakan jari-jari tangan**

## D. Bentuk Lukisan

### 1. Berburu



**Gambar XXVII: Judul Karya: “BERBURU”  
Cat minyak pada kanvas, ukuran 180 x 140 cm, tahun 2012**

Lukisan berjudul “Berburu” yang menggunakan bahan cat minyak di atas kanvas posisi horisontal berukuran 180 x 140 cm, menampilkan objek dua ekor hiu bertaring, dan lima ekor ikan-ikan kecil. Kedua ekor hiu sedang berburu mengejar lima ekor ikan, dan belum ada satupun yang tertangkap, satu ekor hiu dibuat proporsi yang besar agar dominan, dan hiu lainnya dibuat lebih kecil, kelima ekor ikan juga dibuat kecil-kecil. Kesemuanya sudah mengalami deformasi hingga mencapai bentuk-bentuk artistik baru dalam lukisan. Peletakan objek utama agak condong ke arah kiri diagonal, dikomposisikan dengan hiu

lainnya yang diletakkan pada bagian bawah sebelah kanan. Pada objek kelima ikan, ditata secara bervariasi menyesuaikan dengan komposisi agar lebih berirama dan menimbulkan kesan keruangan.

Komposisi objek utama dan pendukung juga diterapkan pada *background* yang dramatis, penggunaan warna terang-gelap mendominasi *background* menggunakan warna (dari terang ke gelap) *Zinc White*, *Lemon Yellow*, *Chrome Orange Yellow*, *Cadmium Orange Red (hue)*, *Orange Red*, *Transparent Yellow oxide*, *Carmine*, *Vermillion*, *Phthalocyanine Blue*, *Brilliant Purple*, *Marie's Violet*, dan *Payne's grey* yang divisualisasikan menggunakan teknik *opaque*, transparan, *translucent*, dan *brushstroke*. Warna-warna dan teknik-teknik tersebut digabungkan, dipadukan sedemikian rupa hingga matang dan menimbulkan efek pencahayaan atau *highlight* yang dramatis dan meruang. Kedua objek dibuat kontras yang *soft* namun masih mempunyai kejelasan bentuk, dengan beberapa aksan sisik yang ditampilkan membalut sebagian tubuh hiu. Warna hiu utama cenderung oranye-violet-biru gelap menggunakan *Titanium White*, *Lemon Yellow*, *Orange Red*, *Transparent Yellow oxide*, *Rose*, *Purple Red*, *Vermillion*, *Phthalocyanine Blue*, *Brilliant Purple*, *Marie's Violet*, dan *Payne's grey*, dikombinasikan dengan objek hiu kedua yang warnanya dominan oranye-biru gelap menggunakan *Zinc White*, *Cadmium Orange Red (hue)*, *Orange Red*, *Phthalocyanine Blue*, dan *Payne's grey* yang kesemuanya disapu dengan teknik *opaque* dan transparan, serta disempurnakan dengan teknik *brushstroke*. Warna ikan-ikan kecil dominan biru-oranye, bertujuan agar menyatu dalam kesatuan lukisan namun memiliki ketajaman warna yang tetap kontras dengan *background*,

serta divisualisasikan dengan teknik *opaque* dan *brushstroke*. Komposisi dan keseimbangan warna antara objek satu dengan yang lain maupun dengan *background* dilakukan dengan mengkomposisikan warna-warna terang pada beberapa bagian lukisan, seperti pada kedua objek hiu, warna terang digoreskan pada kepala hiu dan beberapa bagian tubuhnya menggunakan *brushstroke*. Serta pada objek ikan-ikan kecil. Warna terang menjadi bagian didalamnya dengan memberi sedikit *outline* warna terang pada sebagian badannya.

Tekstur nyata maupun semu pada lukisan ini mengacu kepada prinsip dominasi, dimana objek utama menjadi pusat perhatian, maka tekstur nyata pun menjadi lebih tebal kuantitasnya dibanding objek-objek yang lain maupun *background*, tekstur pada kesemua objek divisualkan melalui sisi cembung pada sendok yang digoreskan secara ekspresif. Sedangkan pada *background*, pembentukan tekstur menggunakan pisau palet dan jari-jemari tangan. Tekstur semu menjadi bagian efek dari *brushstroke* yang ekspresif dan emosional.

Kedua hiu sedang melakukan perburuan demi mempertahankan hidupnya, kedua mulut hiu terbuka lebar siap menampung mangsanya. Bagian belakang hiu dibuat samar/kabur mengesankan pergerakan yang cepat, mata kedua hiu melotot namun kosong menggambarkan sifat ambisius namun terbatas oleh energinya. Warna *violet* pada hiu utama menggambarkan keadaan yang lemas karena kelaparan dan kehabisan energi, warna oranye pada hiu kedua dan kelima ikan-ikan kecil menggambarkan situasi yang pucat. Pucat karena kelaparan, dan pucat pada ikan-ikan kecil karena ketakutan akan dimangsa oleh sang predator. Kedua hiu yang kelaparan dan kelelahan namun tetap melakukan perburuan mengejar



mangsa, dan entah apa yang akan terjadi apakah mereka mendapatkan mangsanya, atau justru terhenti oleh keadaannya sendiri yang belum sepenuhnya memungkinkan.

## 2. Tembuss



Gambar XXVIII: Judul Karya: “TEMBUSS”  
Cat minyak pada kanvas, ukuran 200 x 80 cm, tahun 2012

Lukisan yang berjudul “Tembuss” menggunakan bahan cat minyak di atas kanvas posisi horisontal berukuran 200 x 80 cm, menampilkan objek utama satu hiu bertaring dan satu ekor ikan yang dimangsanya, hiu tengah menggigit seekor ikan hingga tertembus taring dari hiu tersebut. Mata hiu dibuat melotot agar mengesankan ekspresi dari hiu yang tengah mengerahkan tenaganya untuk mencengkeram mangsanya. Bentuk hiu ini di komposisikan sedemikian rupa menggunakan prinsip *balance asimetris* dengan *background* hingga tercipta sebuah kesatuan yang artistik. Objek hiu ditampilkan dalam posisi yang dinamis, bentuk hiu yang divisualisasikan dalam lukisan ini adalah *close up* bagian kepalanya saja, yang diletakkan pada bagian kanan. Sebagai bentuk keseimbangan lukisan, maka ditampilkan bentuk ikan yang dimangsa hiu tersebut diletakkan

pada bagian depan mulut hiu, memanjang ke kiri dan mengarah semakin keatas, menciptakan komposisi bentuk yang *asimetris* sehingga tampak lebih dinamis.

Bermacam-macam warna dikombinasikan dalam lukisan ini. Diantaranya pada objek hiu, warna Biru (*Ultramarine Blue*, *Cerulean Blue*, dan *Phthalocyanine Blue*) mendominasi objek tersebut. Sedangkan pada ikan yang dimangsa dominan Hijau (*Emerald Green*, *Olive Green*, dan *Viridian*). Pada *background*, warna didominasi oleh *Payne's grey*, *Scarlet*, dan *Crimson Red*. Agar lukisan terlihat terikat antara objek satu dengan yang lain, maupun dengan *background*, maka diperlukan warna-warna pengikat dan warna-warna pelengkap agar lukisan terlihat dramatis dan ekspresif, beberapa warna diantaranya adalah *Zinc White*, *Lemon Yellow*, *Chrome Orange Yellow*, *Viridian*, dan *Phthalocyanine Blue*. Baik pada objek maupun *background*, warna-warna tersebut dilakukan dengan teknik yang sama, yaitu teknik *opaque*, *brushstroke*, transparan, dan *translucent*. Keseimbangan dan keterikatan warna satu sama lain juga ditampilkan dalam lukisan ini, misalnya pada objek yang dominan biru, beberapa sapuan kuas juga digoreskan pada bagian sisi-sisi lukisan diluar objek, begitu juga warna hijau pada objek ikan yang dimangsa, warna hijau juga terlihat pada *background* maupun pada hiu. Warna dramatis juga diwujudkan dengan *highlight* (pencahayaan) yang ada pada kedua objek, menggunakan *Zinc White*, dan *Lemon Yellow*, yang diletakkan pada bagian tengah hiu, mata, dan bagian tubuh belakang pada ikan yang dilakukan dengan sapuan pisau palet dan *brushstroke*, warna-warna tersebut juga digoreskan pada *background* untuk mencapai keseimbangan serta irama gerak yang ekspresif pada objek, selain itu, *highlight* juga mendukung

terciptanya volume pada objek dan kesan ruang pada *background*. *Background* kontras dengan kedua objek karena warnanya yang dominan gelap, serta ada beberapa aksen merah pada objek maupun *background*, yang menyajikan keruangan serta menggambarkan kesan darah untuk menambah visualisasi konsep, serta menambah dramatisasi pada lukisan, warna merah juga diimbangi dengan menggoreskan warna tersebut pada objek hiu dan objek ikan.

Dalam lukisan ini tekstur juga menjadi hal yang penting, penggunaan tekstur nyata pada semua sisi lukisan juga dibuat dengan sapuan pisau palet dan jari-jemari tangan. Komposisi, irama, dan kuantitas teksur dibuat sedemikian rupa menggunakan prinsip desain. Tekstur yang lebih tebal divisualisasikan ke dalam objek utama, dan pada *background*, tekstur dibuat lebih tipis, ini bertujuan agar tekstur juga turut menjadi pendukung terciptanya *interest* pada lukisan.

Seekor hiu yang telah mendapatkan mangsanya, sehingga bisa mengisi perutnya yang kosong. Dorongan naluri makhluk karnivora yang mencari mangsa disaat kelaparan, merupakan hal yang telah menjadi kewajaran dalam hukum samudera, memakan dan dimakan. *Background* gelap seolah-olah menimbulkan kesunyian pada suasana pemburuan tersebut, *brushstroke* putih memberi kesan gerak dalam air, beberapa goresan warna merah menggambarkan darah dari ikan yang dimangsa, warna hijau pada ikan menggambarkan kesuburan ikan tersebut sehingga menarik hiu yang kelaparan untuk memangsanya, warna biru pada hiu menggambarkan kesan dingin, artinya hiu tersebut adalah pembunuh berdarah dingin, membunuh mangsanya dengan sekali terkaman saja. Walaupun ia harus

menunggu lama untuk menemukan mangsanya. Sebuah pencapaian yang tidak sia-sia bagi si raja lautan.

### 3. Terjebak Arus



Gambar XIX: Judul Karya: “TERJEBAK ARUS”  
Cat minyak pada kanvas, ukuran 180 x 140 cm, tahun 2012

Pada lukisan yang berjudul “Terjebak Arus” digunakan bahan cat minyak diatas kanvas dengan posisi horisontal berukuran 180 x 140 cm, menampilkan figur hiu membuka mulutnya lebar-lebar yang digambarkan secara *medium* bagian kepala menghadap tiga perempat ke kanan, sirip bagian kiri yang menjulang, serta sedikit bagian ekor mengarah kebawah yang dimasukkan kedalam komposisi lukisan untuk menyempurnakan prinsip *balance*. Dipadukan dengan *background* yang cerah dan terkesan *flare* dan menyorot objek pada bagian sudut kiri, tepat

diatas kepala hiu kontras dengan warna pada objek. Pada bagian bawah objek hiu, terdapat sebagian air yang menyelubungi sebagian tubuhnya. Proporsi hiu dibuat memenuhi 60% lukisan agar menjadi dominasi dalam kesatuan dan meminimalisir ruang kosong namun tetap harmonis pembagiannya.

Figur hiu didominasi oleh warna hijau dengan paduan warna orange dan kuning yang dihasilkan dari *Lemon Yellow*, *Orange Red*, *Thansparent Yellow oxide*, *Yellow Green*, *Emerald Green*, *Green Light*, dan *Viridian*. Beberapa aksen sisik terdapat pada sebagian hiu untuk menambah harmonisasi bentuk serta kesan kulit yang tebal. Gigi-gigi hiu dominan putih dengan aksen merah disekitar rahang serta kerongkongannya, menghasilkan efek tiga dimensi pada objek. Sapuan-sapuan ekspresif warna putih pada objek maupun pada air dibawahnya memberi kesan gerak dan cipratan-cipratan air yang ditimbulkan oleh hiu. Warna objek hiu juga diharmonisasikan dengan warna *background* yang terang dari warna *Zinc White*, *Lemon Yellow*, dan *Orange Red*, yaitu dengan memadukan unsur hijau dan merah dari objek hiu, serta beberapa *brushstroke* biru yang diletakkan pada objek dan *background* untuk mencapai keseimbangan warna-warna yang ekspresif. Warna putih-oranye mewakili *highlihgt* pada objek. Warna putih pada sudut kiri atas *background* dibuat kesan yang menyilaukan, beberapa cahaya menembus kepala dan sela-sela tubuh hiu menimbulkan keruangan dan dramatisasi warna pada lukisan.

Tekstur yang ditimbulkan dalam lukisan ini merupakan tekstur nyata yang dibuat dengan teknik goresan sendok dan pisau palet, serta tekstur semu yang dihasilkan melalui *brushstroke* dan jari-jemari tangan. Tekstur yang menjadi

*interest* dituangkan ke dalam objek utama agar terlihat lebih menonjol, terutama pada bagian kepala.

Seekor hiu yang tengah terjebak, berjuang melawan arus pantai yang terus membawanya ke daratan. Warna hijau pada hiu mewakili kesejukan dan kesegaran, bertolak belakang dengan *background* yang terang panas menggambarkan suasana luar yang notabene bukan habitatnya. Hingga ia membuka mulutnya lebar-lebar dengan mata melotot namun sayu, seakan tengah berteriak meminta tolong kepada siapa dan apa saja yang lewat ataupun melihatnya. Hiu yang gesit di dalam air, kini sedang berusaha sekuat tenaganya berenang kembali ke habitat aslinya, berharap arus dapat membawanya kembali bertemu kerabat-kerabatnya, berburu bersama, dan menjadi “raja” di tempatnya.

#### 4. *Living Shark*



Gambar XXX: **Judul Karya: “*LIVING SHARK*”**  
**Cat minyak pada kanvas, ukuran 180 x 140 cm, tahun 2012**

Lukisan ini berjudul “*Living Shark*” yang menggunakan bahan cat minyak diatas kanvas posisi horisontal berukuran 180 x 140 cm. Lukisan ini menampilkan satu sosok hiu yang tinggal tulangnya saja, objek hiu ditata sedemikian rupa agar mencapai bentuk yang dinamis. Posisi kepala diletakkan disebelah kanan dan menoleh ke arah kiri, sirip berada sejajar diatas kepalanya, badan hiu mengarah ke atas, kemudian turun diagonal ke kiri hingga ujung ekor hiu berhadapan dengan kepalanya. Struktur dan bentuk tulang diolah, digubah serta secara ritmis ditata agar mencapai bentuk yang estetis. Adanya pengubahan bentuk atau deformasi mempengaruhi bentuk hiu secara keseluruhan menjadi semakin artistik karenanya. Adanya kombinasi antara objek dan *background* juga turut mendukung

tercapainya kesatuan dalam lukisan. *Background* dengan tingkat kecerahan yang sedang, menimbulkan perpaduan dan harmonisasi yang khas diantara keduanya.

Warna-warna cerah pada *background* dihasilkan dari perpaduan warna *Zinc White*, *Lemon Yellow*, *Yellow Green*, *Green Light*, *Viridian*, dan *Phtalocyanine Blue*, dibuat melalui teknik *opaque*, *brushstroke* dan transparan. Kesan tiga dimensional dihasilkan dari beberapa sapuan *brushstroke* putih pada *background* serta memberi kesan gerak yang ekspresif guna menambah daya tarik visual, dikontraskan dengan objek yang dominan berwarna kuning. Warna kuning dari *Lemon Yellow* pada hiu merupakan bentuk pencahayaan untuk menimbulkan kesan volume pada objek. Warna-warna lain juga dikombinasikan pada objek hiu menggunakan goresan pisau palet maupun kuas, diantaranya *Emerald Green*, *Green Light*, *Olive Green*, *Viridian*, *Phtalocyanine Blue*, dan *Payne's grey*. Aksen merah pada setiap struktur tulang menciptakan warna yang kontras namun penggunaannya tetap diperhatikan kekuatan dan kuantitasnya, sesuai dengan prinsip dominasi. *Background* dan objek diikat oleh warna-warna dari *Lemon Yellow*, *Phtalocyanine Blue*, dan *Payne's grey* untuk mencapai keseimbangan warna dalam lukisan.

Untuk memperkuat karakter lukisan dan memperjelas pusat perhatian, dilakukan dengan peletakan kuantitas tekstur yang sesuai dengan prinsip keseimbangan atau *balance*. Tekstur nyata dan semu hadir dalam setiap sisi lukisan. Tekstur semu yang hadir dalam lukisan adalah hasil dari *brushstroke* serta sapuan-sapuan pisau palet. Tekstur nyata dalam objek juga diseimbangkan dengan



menciptakan beberapa duplikatnya pada *background*. Teknik goresan sendok menjadi sapuan-sapuan yang khas dalam menciptakan tekstur yang tebal.

Hiu yang digambarkan sebagai tulangnya saja merupakan sebuah perumpamaan bahwa hiu adalah hewan predator teratas dan terlama yang sudah menempati bumi ini semenjak lebih dari 400 milyar tahun yang lalu. Sehingga hiu merupakan sejarah yang masih hidup hingga saat ini, nenek moyang hiu adalah megalodon, bentuknya hampir sama, hanya ukurannya lebih besar berkali-kali lipat dari hiu yang sekarang. Tulang belulang dirasa dapat mewakili fosil-fosil yang seolah masih hidup dan eksis, bentuk keeksisan hiu harus dipertahankan, terutama oleh manusia, karena perburuan hiu makin marak belakangan ini, sehingga populasinya menurun drastis. Apabila keadaan ini terus berlanjut, maka tidak menutup kemungkinan bahwa hiu akan menjadi fosil yang sebenarnya, yang hanya akan ada di buku-buku pelajaran/pengetahuan, video dokumenter atau film fiksi belaka.

### 5. *Sym-Biosos*



Gambar XXXI: Judul Karya: “*SYM-BIOSOS*”  
Cat minyak pada kanvas, ukuran 160 x 120 cm, tahun 2012

Karya ini menggunakan bahan cat minyak diatas kanvas yang horisontal berukuran 160 x 120 cm. Lukisan yang berjudul “*Sym-Biosos*” menampilkan figur hiu yang di ikuti lima ekor ikan-ikan kecil di punggungnya, yaitu Remora. Figur hiu sudah mengalami deformasi, diletakkan ditengah menyamping menghadap kiri. Ikan-ikan Remora divisualisasikan melalui kesannya saja, ditata sedemikian rupa hingga memperoleh komposisi asimetris yang dinamis, kesemuanya menghadap ke kiri mengikuti irama objek utama, agar mengesankan arah pergerakan. Objek hiu dikontraskan dengan *background* namun penggabungannya dikombinasikan secara *soft*, warna-warnanya pun tidak terlalu mencolok.

Pada objek hiu, warna pada tubuhnya dominan *violet* dan kemerahan dengan beberapa deformasi sisik berwarna biru membalut tubuhnya. Warna pada hiu dihasilkan dari campuran *Scarlet*, *Rose*, *Purple Red*, *Phtalocyanine Blue*, *Brilliant Purple*, dan *Marie's Violet*. Sapuan dari kuas dan pisau palet mendominasi pewarnaan pada badan hiu, warna gigi hiu dihasilkan dari campuran warna *Zinc White* dan *Lemon Yellow*, selain itu warna campuran tersebut juga mewakili pencahayaan bawah dan menjadi kontras pada objek hiu maupun pada Remora, dengan diimbangi beberapa goresan warna yang sama pada bagian bawah, selain itu, ada warna gelap yang dihasilkan dari *Payne's grey* memvisualisasikan bentuk karang namun dibuat secara ekspresif, dan diseimbangkan dengan memberi warna gelap pada bagian atas *background*. Beberapa goresan merah yang ekspresif nampak pada sebagian *background*, misalnya pada bagian belakang ekor hiu untuk memberikan kesan dan arah pergerakan serta mendukung tercapainya *unity* dalam lukisan.

Tekstur dalam lukisan ini juga ikut memberi kontribusi di dalam kesatuan dan keindahan lukisan, baik itu tekstur nyata maupun tekstur semu. Tekstur nyata pada objek porsinya lebih banyak daripada tekstur semu. Tekstur nyata dihasilkan melalui teknik goresan sendok, yang memanfaatkan benda cembung demi mendapatkan hasil tekstur yang unik dan khas. Sedangkan tekstur semu dihasilkan dari goresan-goresan ekspresif dari kuas berbagai ukuran. Kesemua tekstur tersebut diperhatikan bentuk dan proporsinya dengan mengatur letak dan ketebalannya sesuai dengan prinsip *balance*.

*Sym-Biosos* atau simbiosis merupakan hubungan timbal balik antara dua makhluk hidup yang saling berdampingan. Kata simbiosis berasal dari bahasa Yunani yaitu *sym* artinya dengan, dan *biosis* artinya kehidupan. Hubungan antara hiu dan ikan Remora merupakan hubungan yang menguntungkan bagi Remora sebab ia mendapatkan keuntungan dengan berenang di dekat ikan hiu. Ia bisa mendapatkan sisa makanan ikan hiu, dengan demikian ia akan memperoleh keuntungan dengan mengikuti kemanapun hiu pergi. Di lain pihak, ikan hiu sama sekali tidak merasakan pengaruh apapun dengan keberadaan ikan ini, baik untung maupun rugi. Maka, hubungan hiu dan Remora dimasukkan ke dalam kelompok simbiosis komensalisme. Selain diuntungkan dalam hal makanan, ikan Remora juga akan lebih aman jika berdekatan dengan ikan hiu sebab ia akan disegani oleh ikan pemangsa lainnya yang memang memburunya.

Bentuk perlindungan hiu merupakan bentuk penggambaran sifat lain darinya selain kegesitan dan keganasannya, dimana ia bisa menjadi sesuatu yang bisa dianggap sebagai suatu perlindungan bagi sebagian ikan-ikan kecil.

## 6. Perebutan Raja-Raja #1



Gambar XXXII: **Judul Karya: “PEREBUTAN RAJA-RAJA #1”**  
**Cat minyak pada kanvas, ukuran 140 x 180 cm, tahun 2012**

Dalam lukisan berjudul “Perebutan raja-raja #1” yang menggunakan bahan cat minyak diatas kanvas posisi vertikal 140 x 180 cm ini menampilkan dua figur hiu yang saling menyerang dengan cara menggigit. Satu hiu diletakkan pada bagian atas menghadap kekanan bawah, dan hiu lainnya diletakkan diagonal kebawah menghadap kesamping kiri. Kedua hiu digambarkan secara penuh dari ujung kepala hingga ekor, sehingga kedua hiu ini dapat dieksplorasi ekspresinya, gerakannya, maupun kibasannya dalam menyerang lawan. Posisi hiu yang saling menyerang ini diletakkan ditengah agar seimbang porsinya, sedangkan bagian

komposisi sisanya digunakan untuk efek gerakan dan percikan air. Kombinasi dari bentuk hiu ini menjadi semakin artistik setelah mengalami pengubahan bentuk atau deformasi, bentuk deformasi hiu bisa dilihat pada sepanjang tubuhnya, serta pemberian beberapa aksen sisik yang dihasilkan dari tekstur nyata pada hiu mendukung kesan garang pada kedua objek hiu tersebut.

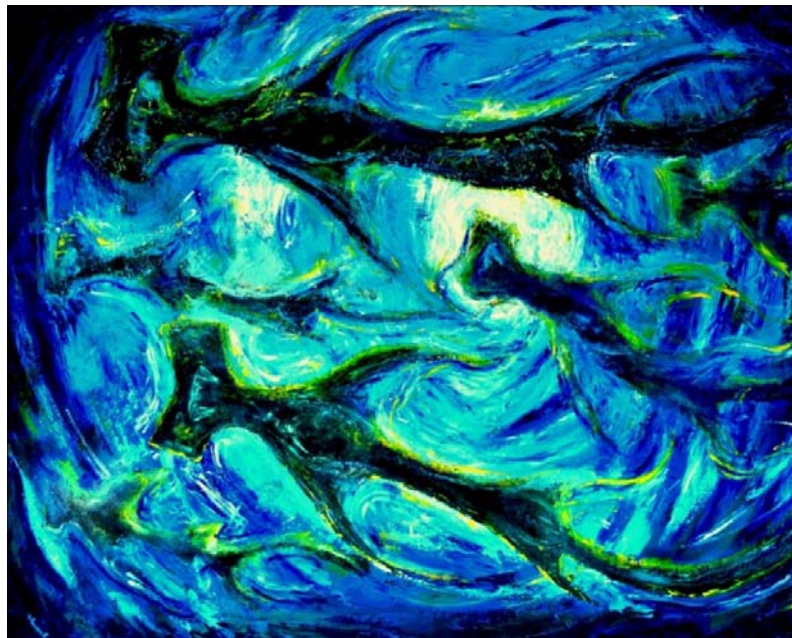
Warna pada *background* yang cenderung gelap mendukung kesan dramatis pada lukisan, warna *background* dihasilkane dari warna *Crimson Red*, *Carmine*, *Phtalocyanine Blue*, *Marie's Violet*, dan *Payne's grey*. Goresan-goresan *background* dihasilkan melalui teknik kombinasi antara *opaque*, transparan, dan *brushstroke*. Sapuan-sapuan ekspresif warna merah dan putih juga terlihat pada *background* untuk mengesankan pergerakan ekspresif hiu, serta dengan mempertimbangkan prinsip *balance*. Sedangkan warna pada hiu pertama yang posisinya diatas, warnanya dominan merah-oranye yang dihasilkan dari warna *Zinc White*, *Lemon Yellow*, *Orange Red*, *Scarlet*, *Crimson Red*, *Carmine*, dan *Vermillion*, sedangkan untuk warna gelap dihasilkan dari *Payne's grey*, untuk memberi kesan kontur, serta warna kuning pada sebagian kepala hiu juga ditujukan agar objek lebih terlihat tajam dan menonjol. Beberapa teknik transparan dan *translucent* menjadi daya pikat tersendiri dalam proses *finishing* lukisan karena bentuk keruangan yang dihasilkan menjadi lebih dinamis jika dipadukan dengan goresan-goresan yang ekspresionistik.

Pembuatan tekstur, baik tekstur nyata maupun semu menambah daya tarik artistik pada lukisan ini, selain itu tekstur juga dapat memberi kesan keruangan pada lukisan, misalnya pada objek, tekstur dibuat nyata menggunakan sisi

cembung pada sendok dan pisau palet, sedangkan untuk tekstur semu, dihasilkan melalui *brushstroke* dan goresan-goresan jari jemari tangan. Komposisi tekstur juga ditata ritmis mengikuti irama goresan pada setiap elemen lukisan yang ada.

Kedua hiu yang sedang bertarung memperebutkan daerah teritorial yang nantinya akan dikuasai pemenangnya. Saling menerkam satu dengan yang lainnya hingga darah membias disekelilingnya. Sebuah bentuk perjuangan dari para hiu untuk bisa menguasai suatu daerah dan menjadi raja di wilayahnya, ia akan terus menguasai dan mempertahankan wilayahnya hingga suatu saat nanti ada hiu-hiu lain yang bisa dan mampu untuk mengalahkannya, menggantikannya untuk kembali menjadi raja pada periode selanjutnya.

## 7. Dalam Irama Pencarian



Gambar XXXIII: Judul Karya: “DALAM IRAMA PENCARIAN”  
Cat minyak pada kanvas, ukuran 200 x 160 cm, tahun 2012

Lukisan yang berjudul “Dalam Irama Pencarian” menggunakan bahan cat minyak di atas kanvas posisi horisontal berukuran 200 x 160 cm, menampilkan beberapa hiu dengan bentuk deformasi dan siluet yang dilihat dari bawah, berbeda-beda posisi maupun proporsinya. Kesemua hiu cenderung menghadap kearah kiri diagonal keatas yang diatur tata letak posisinya agar berirama dan dinamis. Kedua hiu dibuat menonjol proporsinya, ditujukan supaya objek kedua hiu mendominasi lukisan dan menjadi *interest* dengan ukurannya yang lebih besar. Selain itu, ukuran besar kecil hiu pada lukisan ini turut menambah kesan kedalaman yang luas. Bentuk-bentuk hiu yang dibuat secara ekspresif ini dikombinasikan dengan *background* yang ekspresif pula, serta kontras pada warna elemen ini memperkuat kesan siluet yang ada.

Warna siluet disini tidak diambil warna hitam, melainkan mengambil kesan gelapnya saja, warna yang diambil lebih dominan biru dan hijau gelap yang dihasilkan dari warna-warna *Olive Green*, *Viridian*, *Ultramarine Blue*, *Phthalocyanine Blue*, dan *Payne's grey* yang dihasilkan dari teknik *opaque*, transparan dan *brushstroke*. Warna gelap tersebut dibalut beberapa *brushstroke* warna putih dari *Zinc White* yang mengesankan tiga dimensi dan pergerakan pada objek, serta *outline* kuning kehijauan dari teknik *opaque* dan *translucent* melalui warna-warna *Lemon Yellow*, *Yellow Green*, *Emerald Green*, *Green Light*, dan *Viridian* semakin memperkuat kesan siluet dengan cahaya dari atas objek hiu atau tepatnya lebih mengesankan matahari yang dilihat dari dalam air. Terdapat beberapa pengaburan warna dan bentuk pada sebagian objek yang proporsinya lebih kecil dibanding objek utama, pengaburan ini bertujuan agar memberi



sentuhan kedalaman yang artistik pada lukisan. Pengaburan warna dihasilkan dari teknik *translucent* dan disempurnakan dengan jari-jemari tangan. Pengaburan tersebut juga merupakan penyatuan objek dengan *background* agar kesatuan dalam lukisan dapat tercapai. *Background* dibuat sedemikian ekspresif demi menunjang kesan kedalaman yang dicapai hiu terbawah, *background* dibuat berirama menggunakan teknik *opaque*, *translucent* dan *brushstroke* melingkari cahaya matahari agar tercapai kesan pembiasan cahaya yang dilihat dari bawah laut. Cahaya matahari diwakili warna *Zinc White*, bertujuan agar cahaya seolah-olah menyilaukan, namun tidak teralu kontras, hal ini dilakukan dengan menggoreskan sedikit warna biru, kuning, dan hijau. *Finishing background* juga ditunjang dengan pemberian warna melalui teknik transparan dan jari-jemari tangan agar goresan ekspresionistik yang dihasilkan semakin kuat dan berkarakter. Warna-warna pada *background* dominan biru dan putih yang dihasilkan dari *Viridian*, *Cerulean Blue*, *Ultramarine Blue*, *Phthalocyanine Blue*, dan *Payne's grey*. Selain itu, untuk mencapai *balance* pada lukisan, digunakan sebagian warna-warna pada hiu dan juga *outlinenya* seperti *Yellow Green*, *Emerald Green*, *Green Light*, dan *Olive Green* yang digoreskan secara ekspresif melalui teknik *opaque* dan *brushstroke* pada beberapa bagian *background*.

Tekstur yang dihasilkan dari sisi cembung sendok, pisau palet, *brushstroke*, maupun jari-jemari tangan merupakan sesuatu yang khas dan berkarakter personal, karena tekstur nyata dan semu yang terlihat sangat bervariasi bentuk dan ketebalannya. Tekstur pada kedua objek hiu yang dominan tentu lebih

tebal dibanding hiu lainnya ataupun pada *background*, karena pada pembuatannya, tetap mengacu pada prinsip-prinsip keseimbangan.

Kumpulan hiu yang sedang melakukan perjalanan, mencari sebuah tempat baru yang nyaman untuk dihuni, demi menghindari perubahan keseimbangan ekosistem pada wilayah sebelumnya, perburuan yang dilakukan oleh manusia, eksploitasi karang beserta elemennya telah membuat para hiu ini merasa terancam akan kelangsungan hidupnya. Perjalanan panjang para hiu digambarkan dengan warna-warna yang tidak terlalu ramai, terkesan sepi, hening, namun tetap mewakili kekacauan yang terjadi pada kelangsungan hidup mereka. Keadaan tetap memaksa mereka untuk melakukan perjalanan panjang dimana mereka tetap was-was dengan perjalanan mereka. Bisa saja mereka bertemu musuh bebuyutanya, paus orca yang selalu bisa mengalahkan mereka, selain itu dalam perjalanannya pun belum tentu mereka mendapatkan mangsa, karena ikan-ikan sepertinya tak ada disepanjang pandangan mata mereka, sepi, senyap dalam irama pencarian sebuah rumah yang baru. Rumah yang bisa memberi cukup makanan, kenyamanan, dan keamanan akan kelestariannya, sehingga mereka bisa berkembang biak, melahirkan generasi-generasi berikutnya, serta kelestarian ekosistem dapat kembali seimbang dan berjalan seperti seharusnya.

## 8. Perebutan Raja-Raja #2



**Gambar XXXIV: Judul Karya: “PEREBUTAN RAJA-RAJA #2”  
Cat minyak pada kanvas, ukuran 160 x 200 cm, tahun 2012**

Pada lukisan ini, “Perebutan Raja-Raja #2” menggunakan cat minyak diatas kanvas dengan posisi vertikal berukuran 160 x 200 cm, dalam karya ini, ditampilkan kembali bentuk lain dari perebutan raja-raja penguasa teritorial. Pada lukisan ini, objek utama diletakkan pada bagian bawah dan seakan sedang menghadap keatas, mulutnya membuka lebar dengan aksent taring pada giginya, matanya melotot keatas, badan hiu dibuat kesannya saja, melengkung keatas yang akhirnya dikaburkan bentuknya, bentuk hiu kedua dibuat lebih kecil dan

diletakkan dibagian kiri atas, badannya membentuk kurva, sedang menggigit badan hiu bagian belakang. Bentuk kedua hiu dibuat berirama spiral, mengesankan pergerakan yang dinamis. Aksen sisik juga ditampilkan seperti pada “Perebutan Raja-Raja #1”, secara teknis, pembuatan *backgroundnya* juga sama, hanya *accidentalnya* yang berbeda.

*Background* dibuat *soft* kontras dengan dominasi biru dan putih yang dihasilkan dari warna *Zinc White*, *Phthalocyanine Blue*, *Marie’s Violet*, dan *Payne’s grey*, dengan teknik *opaque*, transparan, dan *brushstroke*, serta disempurnakan dengan beberapa sentuhan jari-jemari tangan. Sedangkan pada objek hiu utama, warnanya cenderung kuning-oranye-hijau, menggunakan teknik *opaque*, transparan, *translucent* dan *brushstroke* dengan warna-warna *Lemon Yellow*, *Orange Red*, *Transparent Yellow oxide*, *Yellow Green*, dan *Emerald Green*. Gigi hiu dihasilkan dari warna *Zinc White* dengan paduan biru dan oranye menambah dramatisasi dan *unity* dalam lukisan. Pada objek ini, ditambahkan beberapa *outline* pada sebagian bidangnya untuk memperkuat dominasi objek utama. Ada kesan air yang terbelah pada bagian bawah objek utama, yang dominan hijau-biru dengan beberapa *brushstroke* putih untuk memberi kesan cipratan air, goresan-goresan ini mewakili pergerakan hiu yang sedang meloncat dan kembali ke air, bentuk air yang terbelah menggambarkan pertemuan badan hiu dan permukaan air. Objek hiu kedua, warnanya dibuat mencolok, namun tidak mengambil alih dominasi pada objek utama karena warna *violet* pada hiu kedua tidak disertai *outline* yang kuat, hanya bayangan atau *shading* saja menggunakan *Phthalocyanine Blue* yang dicampur *Brilliant Purple*. Warna hiu yang cenderung

*violet* menggunakan warna-warna dari *Zinc White*, *Brilliant Purple*, *Marie's Violet*, dan *Payne's grey*. Aksan sisik pada hiu juga ditampilkan untuk memberi keseimbangan pada lukisan. Warna merah dari *Scarlet*, *Crimson Red*, *Carmine*, dan *Light Red* juga tampak pada sebagian tubuh hiu utama yang digigit, mengesankan kesan darah yang keluar, membias di sekelilingnya.

Adanya tekstur nyata dan semu pada lukisan juga dapat menambah penekanan objek utama maupun pendukung dimana pada objek utama, tekstur nyata lebih kuat dominasinya dibanding objek lain maupun *background*. Tekstur nyata dapat diciptakan melalui goresan sendok, pisau palet, bahkan jari tangan, sedangkan pada tekstur semu, lebih mengacu pada teknik *brushstroke* dan juga jari-jemari. Tekstur semu juga bisa menjadikan lukisan terkesan dramatis, meruang dan tiga dimensi, serta dapat menjadi penyeimbang dan pemersatu setiap elemen lukisan.

Perebutan Raja-Raja #2 menggambarkan tentang bentuk lain dari persaingan memperebutkan kepemimpinan atau raja, dimana pemenangnya akan mempunyai wilayah kekuasaan tertentu. Dalam karya ini, digambarkan seekor hiu yang telah menjadi raja dan menguasai teritorialnya selama beberapa waktu, raja yang tengah berkuasa ini terlena dengan kejayaannya sehingga ia melupakan sisi dirinya yang lain, bahwa raja tidaklah abadi dan akan selalu ada benih-benih yang menggantikannya. Raja yang tengah lupa akan dirinya ini tidak sadar bahwa ia sudah di incar oleh generasi yang lebih muda untuk digulingkan. Generasi yang penuh dengan keberanian, akhirnya dapat menyerang, menggulingkan si raja yang tengah berkuasa dengan memanfaatkan kelengahannya. Tidak disangka-sangka

bahwa kekuatan yang besar dapat ditaklukan dengan sesuatu yang kecil. Karena keberanian dan semangatnya lah, hiu muda bisa menggulingkan hiu raja, sesuatu yang masih terbilang kecil, namun mempunyai semangat, tekad dan keberanian yang besar. Seperti inilah perebutan raja-raja yang selalu rotasi dalam siklus kehidupannya.

### 9. Kebersamaan dalam Sebuah Keadaan



Gambar XXXV: **Judul Karya: “KEBERSAMAAN DALAM SEBUAH KEADAAN”**

**Cat minyak pada kanvas, ukuran 180 x 140 cm, tahun 2012**

Pada lukisan “Kebersamaan dalam sebuah keadaan” menggunakan bahan cat minyak diatas kanvas horisontal, yang berukuran 180 x 140 cm, karya ini menampilkan sosok hiu berkepala dua yang digambarkan secara *full* satu badan penuh. Kepala pertama menghadap kiri, sedangkan kepala kedua sedang menengok kekanan diagonal keatas, badan hiu digambarkan menghadap kiri,

namun bentuk badan hingga ekornya dikaburkan. Deformasi pada bentuk hiu ini menambah visualisasi artistik yang berkarakter. Taring dan sisik hiu juga tetap dipertahankan untuk menambah kesan garang pada hiu-hiu yang ditampilkan. Bentuk hiu yang ekspresif ini dikombinasikan dengan balutan goresan-goresan yang ekspresionistik agar objek dapat menyatu dengan *background*. Keseimbangan-keseimbangan goresan ekspresif juga diperhatikan dalam proses pembuatannya, irama goresan yang ada di sekitar objek dibuat ritmis dan harmonis mengikuti alur objek. Proses penuangan warna pada *background* menggunakan teknik *opaque*, *brushstroke*, transparan dan *translucent*, begitu pula pada objeknya, namun *finishingnya* lebih memperbanyak menggunakan jari-jemari tangan karena goresan jari tangan memberi kesan ekspresif yang khas dalam tema lukisan ini.

Warna-warna pada objek utama sangat beragam, biru dengan *highlight* kuning kehijauan, warna *highlight* berasal dari *Zinc White*, *Lemon Yellow*, dan *Yellow Green*. Warna-warna objek berasal dari campuran *Orange Red*, *Transparent Yellow oxide*, *Emerald Green*, *Green Light*, *Viridian*, *Scarlet*, *Crimson Red*, *Purple Red*, *Carmine*, *Phthalocyanine Blue*, *Brilliant Purple*, dan *Marie's Violet*. Warna-warna tersebut juga dipakai dalam pembuatan *background*, namun porsinya lebih dominan merah-oranye-kuning kehijauan. Pada bagian tepi luar objek, terdapat *shading* dengan warna yang gelap dari *Payne's grey*. *Shading* ini memunculkan efek keruangan pada lukisan dan lebih memunculkan objek agar terlihat menonjol. Selain itu, *highlight* juga mendukung kesan tiga dimensional pada objek, dengan pencahayaan dari sudut kiri atas.

Bentuk dan ketebalan tekstur nyata juga lebih menekankan pada objek utama, tekstur-tekstur nyata diduplikasi pada bagian lain dalam sisi-sisi lukisan agar terlihat padat namun tetap dinamis dengan kehadiran tekstur-tekstur semu yang didapatkan dari teknik *brushstroke* dan jari-jemari tangan. Sedangkan tekstur nyata kebanyakan bisa dihasilkan dari teknik goresan sendok supaya ketebalan tekstur tetap artistik dan luwes. Tekstur yang tebal misalnya terdapat pada sisik, taring, dan kepala hiu.

Kebersamaan dalam sebuah keadaan merupakan penggambaran dua ekor hiu namun hanya mempunyai satu badan. Sebuah keadaan yang tentunya sama sekali tidak diinginkan oleh setiap makhluk itu sendiri. Perjuangan yang keras terus dilakukan demi menunjang kelangsungan hidupnya. Bagaimana cara berburu, makan, berkomunikasi mengatur hasrat masing-masing. Keadaan inilah yang harus mereka terima, belajar, mempertajam nalurinya. Berbagi dalam sebuah keadaan yang tidak menguntungkan. Tetapi dibalik itu, ada sesuatu yang mungkin tidak selalu dimiliki makhluk lain, yaitu sebuah kebersamaan. Kebersamaan disini merupakan kekurangan yang sekaligus menjadi kelebihan-kelebihan tertentu yang makhluk lain, bahkan ia sendiri belum mengetahuinya. Tetapi mereka percaya bahwa kebersamaan mereka merupakan sebuah rencana, agar mereka menemukan suatu sisi positif dari sebuah perjalanan hidup.



## 10. Pengganti Sedjarah



**Gambar XXXVI: Judul Karya: “PENGANTI SEDJARAH”  
Cat minyak pada kanvas, ukuran 200 x 130 cm, tahun 2013**

Lukisan yang berjudul “Pengganti Sedjarah” menggunakan bahan cat minyak di atas kanvas posisi horisontal berukuran 200 x 130 cm, menampilkan objek dua hiu robot yang berenang bersamaan, hiu pertama digambarkan lebih besar agar menjadi *interest* dalam lukisan, serta memberi kesan seolah-olah gerakannya sedang mendekat, mulutnya terbuka dengan gigi-gigi besinya, siripnya mengepak menandakan ia sedang bergerak, kepalanya menghadap ke kanan, memanjang ke kiri dan ekornya meliuk ke bawah. Objek hiu kedua dibuat lebih kecil proporsinya agar keseimbangan terbentuk dalam lukisan ini. Bahkan objek kedua hanya kesan-kesannya saja yang digambarkan. Objek hiu pertama maupun kedua tentunya sudah mengalami perubahan bentuk atau deformasi karena hasil yang ingin dicapai dalam lukisan ini yaitu agar figur menjadi lebih

bervariasi dan imajinatif dengan adanya deformasi bentuk dalam lukisan. Tentunya deformasi juga menambah daya visualisasi yang semakin artistik. Objek-objek tersebut dipadukan sedemikian rupa dengan *background* menggunakan prinsip *unity* atau kesatuan, goresan-goresan ekspresif pada objek juga diterapkan pada *background*.

Pada lukisan ini, digunakan warna hitam putih maupun campurannya, atau biasa disebut warna akhromatik pada pembuatannya. Warna-warna tersebut dihasilkan dari *Zinc White*, *Lemon Yellow*, dan *Payne's Grey* maupun campuran-campuran dari ketiganya. Pada objek utama, penggunaan warna putih lebih dominan terutama pada bagian kepala, agar objek menjadi *interest* dan timbul efek tiga dimensional. Objek kedua diwakili goresan-goresan putih dan menjadi *highlight* pada lukisan, kesan dramatis juga ditimbulkan dari efek warna gelap pada sisi-sisi *background*. Warna-warna yang dihasilkan berasal dari teknik *opaque*, *brushstroke*, transparan, dan *translucent*, dan penyempurnaannya menggunakan jari-jemari tangan. Beberapa goresan warna putih juga diduplikasi pada sebagian sisi-sisi lukisan agar kesinambungan warna tetap terjaga dan prinsip *unity* dapat tercapai dengan baik.

Proses pembuatan tekstur nyata pada objek menggunakan teknik goresan sendok dan pisau palet, namun pada *background* hanya menggunakan pisau palet, tujuannya agar tekstur nyata pada objek dapat mendominasi lukisan serta menambah penekanan pada objek utama. Selain menggunakan teknik diatas, *brushstroke* dan jari-jemari tangan juga menghasilkan tekstur semu di setiap

bagian lukisan, hal ini menambah kesan goresan yang ekspresionistik pada lukisan.

Dua hiu robot yang dikendalikan oleh mesin-mesin *chip* yang dipasang pada kepala-kepala mereka, mewakili kehidupan ekosistem yang terjadi kala itu. Benar-benar menggambarkan situasi yang canggih ataupun menyedihkan, karena pada kala itu, makhluk hidup yang bernama hiu sudah tidak lagi eksis, dan jika hiu tidak ada, maka ekosistem menjadi tidak stabil dan perlahan-lahan mati dan akhirnya punah. Untuk mengganti kepunahan itu, dibuatlah hiu yang berasal dari kumpulan besi, baut, mesin, dan perangkat-perangkat elektronik yang lain untuk diperlihatkan kepada dunia baru yang belum sempat melihat seperti apa sosok hiu. Suatu kesedihan jika populasi yang tidak terjaga dengan baik akan berakhir punah dan digantikan oleh kumpulan kabel dan dioda-doida. Dan kesemua itu ternyata tidak bisa menciptakan ekosistem yang seharusnya. Mesin inilah yang disebut pengganti sejarah dan hanya pengganti sedjarah saja.

## 11. Perlawanan Takdir



Gambar XXXVII: **Judul Karya: “PERLAWANAN TAKDIR”**  
**Cat minyak pada kanvas, ukuran 200 x 120 cm, tahun 2013**

Lukisan ini berjudul “Perlawanan Takdir” yang menggunakan bahan cat minyak diatas kanvas posisi horisontal berukuran 180 x 120 cm. Lukisan ini menampilkan sosok hiu yang tetap menjadi objek utama, paus orca dan gerombolan cumi-cumi sebagai objek pendukung dalam lukisan. Pada visualisasinya, objek orca disandingkan 1:1 dengan hiu, namun tidak mengalahkan dominasi hiu pada lukisan. Objek hiu diletakkan di bagian kiri dan menghadap ke kanan. Sedangkan paus orca diletakkan pada bagian kanan dan menghadap ke kiri. Gerombolan cumi-cumi terpisah menjadi dua bagian komposisi, pada bagian kiri atas dan tengah bawah agar terjadi keseimbangan dengan *background*. *Background* dibuat berirama sedemikian rupa mengikuti alur objek hiu, orca maupun gerombolan cumi-cumi.

Warna-warna pada lukisan ini dominan merah-oranye-biru yang terinspirasi dari saturasi warna yang biasa dijumpai dalam *digital imaging*. Teknik penuangan warna pada hiu menggunakan teknik *opaque*, *brushstroke*, transparan dan *translucent*, kemudian disempurnakan dengan sentuhan akhir menggunakan sapuan jari-jemari tangan. Warna hiu yang dominan merah dihasilkan dari warna-warna campuran antara *Scarlet*, *Rose*, *Crimson Red*, *Purple Red*, *Carmine*, dan *Vermillion*. Warna gigi, mata, dan *highlight* pada hiu dihasilkan dari *Zinc White*, *Lemon Yellow*, dan *Orange Red*. *Highlight* dari warna-warna tersebut juga terdapat pada orca, namun bedanya, *highlight* pada orca ditambah satu warna lagi yaitu *Ultramarine Blue*. Badan orca yang dominan biru berasal dari kombinasi warna *Ultramarine Blue* dan *Phthalocyanine Blue*. Warna tersebut dituangkan dengan teknik *opaque*, *brushstroke*, transparan, *translucent*, dan sapuan-sapuan jari tangan. Kedua objek dipadukan secara dramatis dengan *background* serta gerombolan cumi-cumi yang seolah ikut menjadi bagian dari *background* itu sendiri. Warna *background* cenderung mengikuti semua objek, yaitu merah-oranye-biru, namun porsinya berbeda dengan kedua objek. Selain itu ada beberapa goresan warna putih pada sekitar mulut hiu dan orca menambah efek cahaya yang dramatis pada kedua objek, seakan-akan ada cahaya muncul disamping kepala mereka. Terdapat warna gelap pada titik tengah pertemuan kedua objek yang dihasilkan dari kombinasi warna *Phthalocyanine Blue*, *Marie's Violet*, dan *Payne's grey* memberi kesinambungan dengan objek. Pada gerombolan cumi-cumi, warna dibuat seolah-olah transparan mengikuti warna pada *background*, namun *highlight*

tetap dimunculkan pada gerombolan ini supaya kesatuan, keseimbangan dan irama yang harmonis dapat tercapai.

Tekstur yang terdapat dalam lukisan ini berupa nyata dan semu yang kesemuanya ikut memberi kesan artistik pada lukisan. Tekstur nyata yang menggunakan teknik goresan sendok terdapat pada sebagian kepala hiu termasuk mata, taring dan sisik hiu, serta gigi, mata dan rahang orca. Sisanya menggunakan pisau palet, *brushstroke* dan sapuan jari-jemari tangan. Sedangkan untuk tekstur semu, dihasilkan dari efek-efek goresan yang bertumpuk-tumpuk dan ekspresif, tekstur semu tersebar di semua elemen lukisan untuk memperkuat karakter ekspresionistik yang khas.

Perlawanan takdir merupakan suatu bentuk ketidakmenyerahan hiu pada orca walaupun pada akhirnya, hukum rimba selalu terbukti benar layaknya takdir yang sudah baku. Perlawanan hiu pada orca seolah menjadi perlawanan akhir dari semua perlawanan-perlawanannya, akhir dari semua petualangannya. Karena bagaimanapun juga, orca adalah musuh bebuyutannya yang selalu bisa mengalahkannya dengan menggunakan kecerdasan orca, namun hiu tidak ingin mati sia-sia begitu saja tanpa perlawanan yang berarti, walaupun ia tahu bahwa ia akan menemui takdirnya, disaksikan oleh gerombolan cumi-cumi yang memang sedang berada di wilayahnya, para cumi-cumi ini juga tidak bisa berbuat banyak untuk mengubah takdir yang sudah digariskan. Bentuk mata hiu yang putih tanpa retina ini menggambarkan sudah lepasnya kontrol, kejelasan inilah yang terlihat pada takdir bahwa orca masih memiliki kecerdasan yang bisa ia gunakan untuk mengalahkan hiu. Predator teratas dalam dunianya, ternyata masih ada yang lebih

kuat dan cerdas untuk mengalahkannya, karena memang kenyataannya, diatas langitpun masih ada berlapis-lapis langit lagi. Dan sesuatu yang dirasa sudah tinggi, pasti ada yang lebih tinggi dan tinggi lagi hingga sampai pada yang Maha Tinggi, Maha Takdir.

## **BAB IV PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu ini terbentuk melalui pengamatan, perenungan, dan penghayatan terhadap objek yang akan di gambar. Perupa ingin membebaskan ekspresi dan efek emosional penciptaannya untuk mencapai *purity of form* (kemurnian bentuk), kepuasan estetik, serta menuangkan imajinasinya akan kekaguman estetikanya terhadap hiu, kesemuanya mendapat inspirasi dari karya-karya dan teknik dari beberapa pelukis antara lain Affandi Koesoema, Anselm Kiefer, V. Van Gogh, dan Wassily Kandinsky. Dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Konsep pembentukan dalam penciptaan lukisan ekspresionistik imaji hiu menggunakan pendekatan ekspresionistik. Kekaguman terhadap keindahan gerak hiu. Gerakan, liukan hiu di dalam air mewakili perasaan perupa dalam menggoreskan cat pada kanvas dengan tema kehidupan ikan hiu sebagai sebuah imaji perupa. Penciptaan lukisan ini bukan sekedar menyajikan keindahan dalam bentuk saja tetapi juga menghadirkan nilai-nilai dalam kehidupan.

2. Tahapan visualisasi lukisan pertama kali melalui pembuatan sketsa, merupakan upaya untuk mengeksplorasi dan menggali berbagai kemungkinan figur hiu serta komposisinya sebelum dipindahkan keatas kanvas. Dibuat bentuk-bentuk hiu dengan cara deformasi. Selanjutnya, menggabungkan sketsa dari kertas pada kanvas dengan improvisasi bentuk serta komposisi. Semua lukisan dikerjakan menggunakan cat minyak, proses pewarnaannya melalui 3 tahap yaitu,



a)pendasaran warna, adalah memberi warna pada *background* dan objek menggunakan kuas-kuas dengan permukaan yang luas sebagai warna dasar. b)Pembuatan tekstur dan penebalan warna yaitu menutup *background* dengan warna-warna yang lebih tebal, sekaligus menciptakan tekstur. c)*finishing* dilakukan sebagai usaha penyempurnaan bentuk, warna serta kemantapan goresan-goresan menggunakan kuas, pisau palet, hingga sapuan tisu (lap) dan permainan jari tangan yang ekspresif emosional. Teknik yang digunakan diantaranya opak (*opaque*), transparan, *translucent*, dan *brushstroke*. Pengadaan tekstur nyata, menggunakan sendok makan, pisau palet serta jari-jemari tangan mempunyai keunikan dan kepuasan tersendiri bagi perupa dalam pembuatannya.

3. Bentuk yang dimunculkan adalah bentuk hiu sebagai objek utama. Tidak menutup kemungkinan akan dihadirkan figur-figur lain demi mendukung tersampaikannya gagasan perupa. Mengolah atau mengubah tidak semata-mata berdasarkan kasat mata tetapi mengubah bentuk objek sesuai dengan apa yang dipikirkan atau apa yang diimajinasikan, karena objek hiu yang diimajinasikan tidak sama dengan bentuk aslinya melainkan sudah mengalami deformasi atau perubahan bentuk. Karya yang dikerjakaan sebanyak 11 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

Berburu (180X140 Cm), Tembuss (200X80 Cm), Terjebak Arus (180X140 Cm), *Living Shark* (180X40 Cm), *Sym-Biosos* (160X120 Cm), Perebutan raja-raja #1 (140X180 Cm), Dalam Irama Pencarian (200X160 Cm), Perebutan Raja-Raja #2 (160X200 Cm), Kebersamaan dalam sebuah keadaan (180X140 Cm), Pengganti Sedjarah (200X130 Cm), Perlawanan Takdir (180X120 Cm).

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Darmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Kreatifitas Penggunaannya*. Bandung : ITB.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Arti line.
- Komarudin. 1978. *Kamus Istilah Skripsi dan Tesis*, Bandung : Angkasa.
- Shaman, Humar. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : ITB.
- Sidik, Fajar dan Aming Prajitno. 1981. *Desain Elementer* : Jurusan Seni Lukis Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia “ASRI”.
- Soedarso, Sp. 1971. *Sedjarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jogjakarta : ASRI Jogjakarta.
- \_\_\_\_\_. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayarsana Press.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Seni Arti dan Problematikanya*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali : DictiArt Lab dan Djagad Art House.
- The, Liang Gie. 2005. *Filsafat Seni Sebuah Pengantar*. Yogyakarta : PUBIB.

### KATALOG

- Ekspresi Staccato Syayidin. PT Gramedia Pustaka. Jakarta 2011.
- Pameran Ilustrasi Cerpen Kompas 2008.
- Trienal Seni Grafis Indonesia III.

## INTERNET

<http://alkitab.sabda.org/lexicon-.php?word=ekspresionistik> (diakses pada 21 April 2012)

<http://www.arkive.org> (diakses pada 15 April 2013)

[http://www.artknowledgesnews.com/affandi\\_boerhanoedin\\_affandi\\_koesoema.html](http://www.artknowledgesnews.com/affandi_boerhanoedin_affandi_koesoema.html) (diakses pada 21 April 2012)

<http://www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Teeth.shtml> (diakses pada 28 April 2013)

<http://www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Skin.shtml> (diakses pada 28 April 2013)

<http://www.enchantedlearning.com/subjects/sharks/anatomy/Swimming.shtml> (diakses pada 28 April 2013)

<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/gogh/starry-night/> (diakses pada 11 April 2013)

<http://www.isi-dpc.ac.id/berita/prinsip-seni-rupa> (diakses pada 02 April 2012)

<http://www.jkrweb.com/art/guernica/php> (diakses pada 11 April 2013)

<http://www.metmuseum.org/toah/bibliography/> (diakses pada 21 April 2012)

<http://seaofgray.wordpress.com/2011/10/13/the-commonalities-of-salt-flats-and-anselm-kiefer/> (diakses pada 12 April 2013)

<http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/nashar.html> (diakses pada 11 April 2013)

[http://www.terminartors.com/artworkprofile/Kiefer\\_Anselm-To\\_the\\_Unknown\\_Painter](http://www.terminartors.com/artworkprofile/Kiefer_Anselm-To_the_Unknown_Painter) (diakses pada 15 April 2013)

<http://thebestelement.blogspot.com/2011/12/artist-post-anselm-kiefer.html> (diakses pada 11 April 2013)

<http://www.wikipaintings.org/en/wassily-kandinsky/study-for-composition-vii-1913> (diakses pada 11 April 2013)

## PENELITIAN

O'Bryhim, Jason. 2009. Public Knowledge, Attitudes, and Behavior towards Sharks and Shark Conservation. *A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Science at George Mason University*. Bachelor of Science George Mason University, Fairfax, VA.